ألعاب ذهنية

للأطفال الأذكياء

ألغاز وحلول : جاريث مور

رسومات: كريس ديكاسون

تحرير: صوفي شري

تصميم الغلاف: إنجي أليسون

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 2 4/18/2023 07:39:06 م

ألعاب ذهنية للأطفال الأذكياء

Little Puffin
Publishing house

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 3 4/18/2023 07:39:06 م

ألعاب ذهنية

ألعاب ذهنية للأطفال الأذكياء

المؤلف: دكتور جاريث مور

ترجمة: شركة بيت اللغات

ISBN: 978-9948-23-562-0

جميع حقوق الطبع و إعادة الطبع والنشر والتوزيع محفوظة

لليتل بافن بيليشينغ هاوس م م ح للنشر والتوزيع

الرقم الدولي المتسلسل للكتاب: ISBN: 978-9948-803-57-7

اذن الطباعة: MC-10-01-4304650

Little Puffin Publishing house

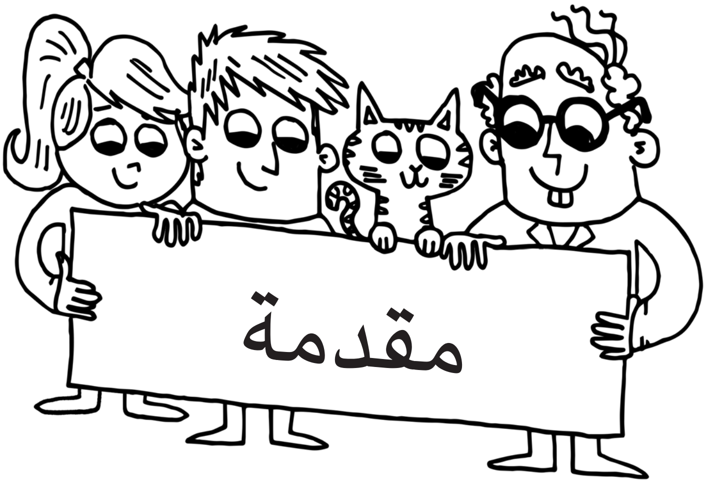
Business Center,Sharjah
Publishing City Free Zone, Sharjah,
United Arab Emirates

+971524614833

حقوق النشر تعزز الإبداع وتشجع الطروحات المتنوعة والمختلفة، تطلق حرية التعبير وتخلق ثقافة نابضة بالحياة.

شكراً لاقتنائك النسخة الأصلية من هذا الكتاب، ولإحترامك حقوق النشر من خلال إمتناعك عن إعادة إنتاجه أو نسخه أو تصويره أو أي من أجزاءه بأي شكل من الأشكال دون إذن خطي من ليتل بافن للنشر والتوزيع.

أن تتدعم الكُتّاب والمترجمين وتسمح ليتل بافن بيليشينغ هاوس م م ح أن تستمر برفد جميع القراء بالكتب.



هل أنت جاهز للتحدي؟ يحتوي هذا الكتاب على 101 لعبة ذهنية، وهي ألعاب مخصصة لاختبار كل جزء في عقلك. يمكن حل كل لعبة ذهنية بشكل مستقل، ولكن الألعاب تزداد صعوبة كلما تقدمت في صفحات الكتاب، لذا ربما يكون من الأفضل أن تبدأ الكتاب من أوله، ثم تشق طريقك بين صفحاته بالترتيب.

أعلى كل صفحة، توجد مساحة خالية حتى يمكنك أن تدون فيها الوقت الذي استغرقته في حل كل لعبة. لا تخش تدوين الملاحظات على صفحات الكتاب – فهذا قد يكون أسلوبًا جيدًا لمساعدتك على متابعة أفكارك بينما تعمل على حل الألغاز. توجد كذلك بعض الصفحات الخالية في نهاية الكتاب، والتي يمكنك استخدامها في تدوين حلولك على الألعاب والألغاز الواردة في الكتاب.

اقرأ التعليمات البسيطة في كل صفحة قبل محاولة حل كل لغز. إذا واجهت صعوبة في حل أي لغز، فاقرأ التعليمات مرة أخرى فربما تكون قد فاتتك إحدى المعلومات. استخدم القلم الرصاص حتى يمكن محو ما كتبته وإعادة كتابته من جديد.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 5 4/18/2023 07:39:06 م

مقدمة

يمكنــك كذلــك أن تســتعين بمســاعدة شــخص بالــغ، وعلــى الرغــم مــن ذلــك هــل تعــرف أن عقلــك هــو بالفعــل أكثــر قــوة ونشــاطا مــن عقــول البالغيــن؟ فعندمــا تكبــر، يتخلــص عقلــك مــن أشــياء كثيــرة يعتقــد أنهــا أصبحــت بــلا أهميــة، وهــذا يعنــي أنــك ربمــا تكــون أفضــل فــي حــل هــذه الألعــاب مــن الأشــخاص البالغيــن.

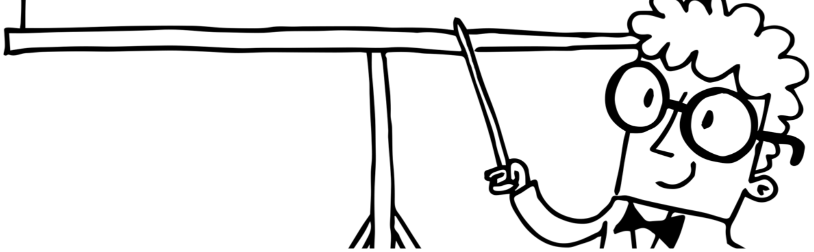
إذا تعثــرت تمامــا فــي حــل أي لغــز، فاختلــس نظــرة علــى الحلــول الموجــودة فــي نهايــة الكتــاب، ثــم أعــد المحاولــة وفكــر كيــف يمكنــك أن تصــل إلــى الحــل نفســه.

والآن أتمنى لك حظًّا سعيدًا وقضاء وقت ممتع.

نبذة عن مؤلف الألعاب الذهنية الدكتور جاريث مور

الدكتــور جاريــث مــور مؤلــف أحجيــات، ومؤلــف الكثيــر مــن الكتــب التــي تحتــوي علــى الألغــاز والألعــاب الذهنيــة.

يمتلــك جاريــث مــور موقعــا إلكترونيًّــا لتدريــب العقــل عنوانــه BrainedUp.com، ويديــر موقعــا إلكترونيًّــا للألغــاز عنوانــه PuzzleMix.com. حصــل جاريــث مــور علــى درجــة الدكتــوراه فــي جامعــة كامبريــدج، حيــث كان تخصصــه برمجــة الحواســيب لفهــم اللغــة الإنجليزيــة المنطوقــة.



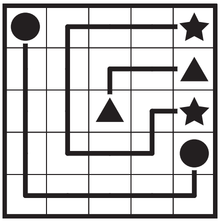
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 6 4/18/2023 07:39:06 م

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 7
4/18/2023 07:39:06 م

اللعبة الذهنية 1

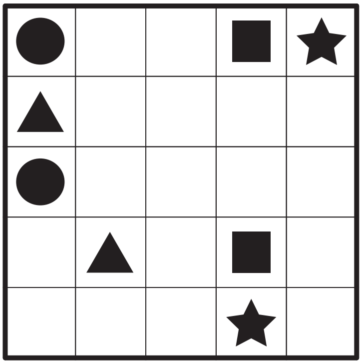
مدة اللعبة ....

هـل يمكنـك رسـم خطـوط تصـل بيـن كل زوج مـن الأشـكال المتطابقـة؟ لا يمكـن للخطـوط أن تتقاطـع أو يلمـس بعضهـا البعـض. يمكـن لـكل مربـع صغيـر أن يمـر مـن خلالـه خـط واحـد فقـط، لكـن لا يمكـن رسـم خطـوط مائلـة.

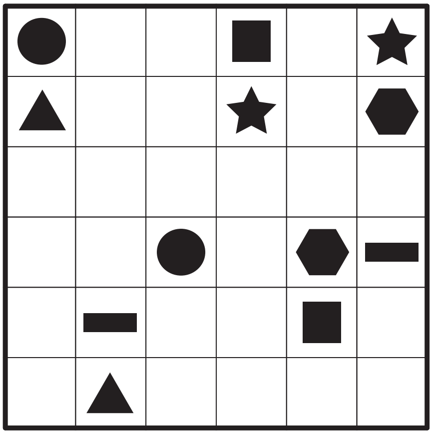


انظـر إلـى المثـال المحلـول لمزيـد مـن التوضيـح.

أ.



ب.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 8

4/18/2023 07:39:07 م

اللعبة الذهنية 2

مدة اللعبة ....

حـان وقـت السـودوكو! هـل يمكنـك أن تحـل اللغـز بكتابـة الأرقـام مـن 1 إلـى 9، كل رقـم مـرة واحـدة فـي كل عمـود، وكل صـف، وكل مسـاحة تحتـوي علـى تسـعة مربعـات صغيـرة؟

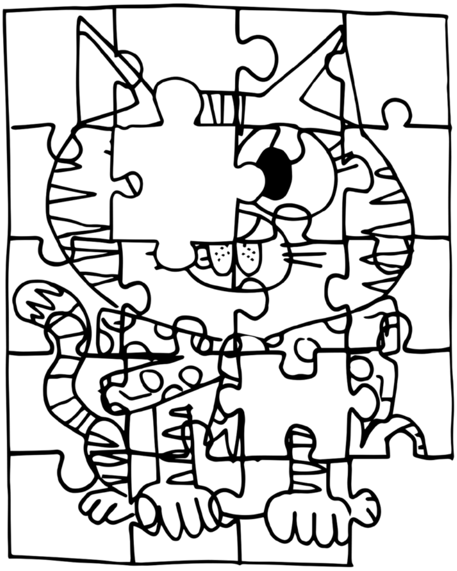
3	1	6	2	5	7	9	8	
8	7	9	3	4			6	2
4		2	9		8	1		3
5	2	3	7	1	6	8	4	
		8	5	3	9	7		
	9	7	8	2	4	3	5	1
7		1	4		2	6		5
9	6			7	5	2	3	8
	8	5	6	9	3	4	1	7

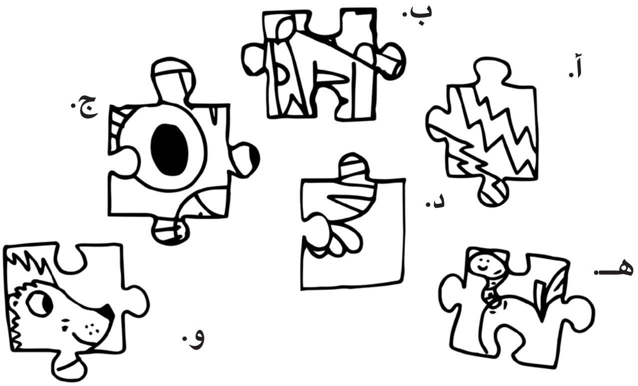
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 9 4/18/2023 07:39:07 م

اللعبة الذهنية 3

مدة اللعبة ....

القطــع الثــلاث المطلوبــة لتكملــة هــذه الصــورة المقطعــة، تــم خلطهــا ببعــض القطــع الأخــرى المختلفــة. هــل يمكنــك معرفــة القطــع المطلوبــة لتكملــة الشــكل؟

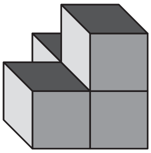




مدة اللعبة ....

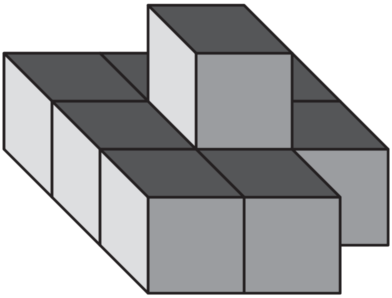
اللعبة الذهنية 4

هـل يمكنـك أن تعـد مكعبـات البنـاء المسـتخدمة فـي الأشـكال ثلاثيـة الأبعـاد التاليـة؟ تأكـد ألا تنسـى عـد المكعبـات المتواريـة خلـف المكعبـات التـي يمكنـك أن تراهـا، أو تحتهـا.

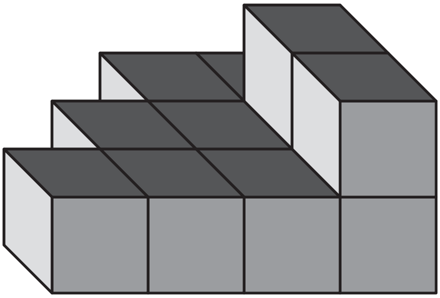


على سبيل المثال، توجد 4 مكعبات في هذا الشكل.

أ.



ب.

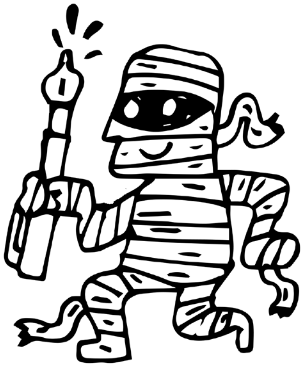


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 11
4/18/2023 07:39:07 م

اللعبة الذهنية 5

مدة اللعبة ....

هل تمتلك المهارة الكافية لتكملة هرم الأعداد الموضح أمامك؟ كل مربع يحتوي على رقم يساوي مجموع الرقمين الموجودين في المربعين الموجودين أسفله. املأ كل مربع فارغ بالرقم الصحيح لتكملة البرج.



انظر كيف أن مجموع هذين الرقمين يساوي الرقم الموجود في المربع العلوي؟

290						
151	139					
	71	68				
43	37		34			
23	20	17	17			
12		9		9		
4	8	3	6	2	7	1

نصيحة مهمة: توجد طريقتان لمعرفة الأرقام المفقودة: يمكن أن تجمع الرقمين أسفل المربع الفارغ، ويمكنك كذلك أن تطرح الرقم الموجود بجوار المربع الفارغ من الرقم الموجود في المربع العلوي.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 12 4/18/2023 07:39:07 م

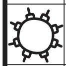
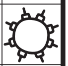
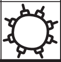
6 اللعبة الذهنية

مدة اللعبة ....

استخدم قدراتك الذهنية لمعرفة المربعات التي تحتوي على ألغام.

القواعد

- أي مربع خال يمكن أن يحتوي على لغم، ولكن لا يحتوي أي مربع مكتوب عليه أرقام على أي لغم.
- الرقم الذي في المربع يخبرك بعدد الألغام التي تلامس هذا المربع أفقيًّا ورأسيًّا وحتى قطريًّا.

		1
	3	
1	3	

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح.

الآن جرب حل الألغاز الثلاثة التالية:

أ.

1	1	2	1
		2	
2	3		2
	2		

ب.

1			
2	3	3	
	2		1
		0	

ج.

	1	1	0	
			2	1
1	3		4	
	2		5	
		2		

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 13

4/18/2023 07:39:07 م

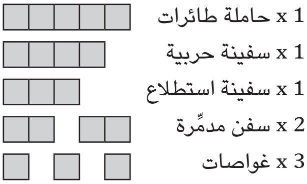
اللعبة الذهنية 7

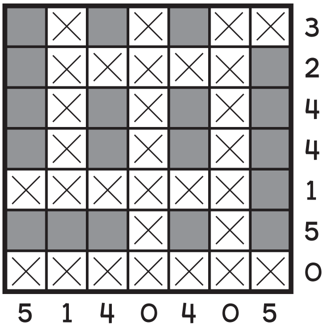
الهـدف مـن لعبـة السـفن الحربيـة التاليـة هـو العثـور علـى مجموعـة السـفن المخفيـة فـي الشـكل. تختلـف السـفن فـي الطـول وتوجـد أكثـر مـن سـفينة واحـدة بنفـس الطـول. مهمتـك أن تعـرف عـدد المربعـات التـي تحتـوي علـى المـاء فقـط، والمربعـات التـي تحتـوي علـى أجـزاء مـن السـفن.

القواعد

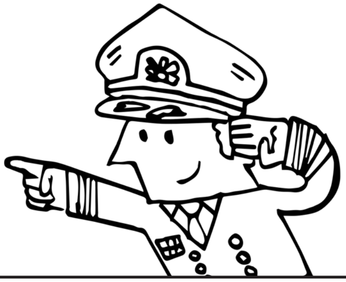
- كل عمـود وصـف يحتويـان علـى رقـم بجوارهمـا، وهـذا الرقـم يشـير إلـى عـدد أجـزاء السـفينة الموجـود فـي هـذا الصـف أو هـذا العمـود.
- السفن لا تأخذ وضعًا قطريا.
- لا تتلامـس السـفن فيمـا بينهـا مـن اليميـن أو اليسـار أو مـن القمـة أو مـن القـاع (لكنهـا قـد تتلامـس قطريا).

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح. الشكل على اليمين يوضح السفن التي يجب العثور عليها في الشكل الرئيسي على اليسار.





علامات x في الشكل تمثل الماء.



الاعاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 14 4/18/2023 07:39:08 م

مدة اللعبة ....

نصائح مهمة:

- حــاول أن تبــدأ بوضــع علامــات x فــي المربعــات التــي تعــرف بــكل تأكيــد أنهــا تحتــوي علــى المــاء فقــط لأن الصــف أو العمــود مميــز برقــم «صفــر» فــي الجــوار.
- عندمــا تمــلأ المربعــات التــي تعــرف بــكل تأكيــد أنهــا تحتــوي علــى ســفينة كاملــة، لا تنــسَ أن تضــع علامــات x فــي المربعــات المتبقيــة؛ حيــث إنهــا تحتــوي علــى المــاء.

الآن حاول أن تعثر على السفن الحربية في كل شكل من الشكلين التاليين.

أ.

					3
					0
					3
					0
					1
3	2	0	2	0	

2 x سفن مدمرة

3 x غواصات

ب.

					3
					1
					0
					3
					0
2	0	3	1	1	

2 x سفن مدمرة

3 x غواصات

اللعبة الذهنية 8

مدة اللعبة ....

فـي أرض النجـوم توجـد أربعـة أنـواع مختلفـة مـن العمـلات المعدنيـة، وكل عملـة لهـا قيمـة مختلفـة. توجـد عملـة مـن فئـة النجمـة 1، وعملـة مـن فئـة النجمـة 2، وعملـة مـن فئـة النجمـة 5، وعملـة مـن فئـة النجمـة 10. وشـكل العمـلات يبـدو كمـا يلـي:

أ. ما أقل عدد ممكن من العملات التي تحتاج إليها لتنفق 48 نجمة بالضبط؟

ب. مـا أقـل عـدد ممكـن مـن العمـلات التـي تحتـاج إليهـا لشـراء شـيء سـعره 27 نجمـة؟

ج. أنـت تريـد أن تشـتري شـيئًا مـا ولكنـك لسـت متأكـدا ممـا إذا كان سـعره 22 نجمـة أم 33 نجمـة، مـا أقـل عـدد ممكـن مـن النجـوم التـي تحتـاج إليهـا حتـى يمكنـك دفـع إمـا 22 أو 33 نجمـة؟

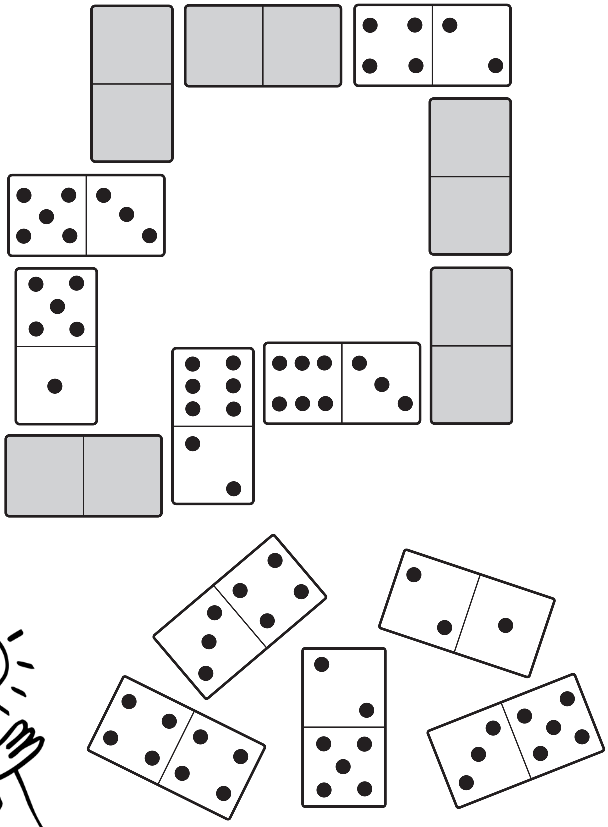
د. إذا كانـت معـك عملـة ورقيـة قيمتهـا مائـة نجمـة، وقمـت بشـراء شـيء مـا بسـعر 63 نجمـة، مـا أقـل عـدد مـن العمـلات تلقيتهـا لتكـون بقيمـة المائـة نجمـة؟

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 16
4/18/2023 07:39:08 م

9 اللعبة الذهنية

مدة اللعبة ....

هل لديك ما يكفي من الشجاعة لحل لغز الدومينو الصعب؟ يجب أن تضع القطع الخمس المتفرقة من قطع الدومينو في المناطق المظللة في الرسم على هيئة قطع الدومينو، حتى تكتمل حلقة الدومينو المغلقة. يمكن لقطعة الدومينو أن تلامس قطعة أخرى إذا كان لهما الرقم نفسه في الاتجاه نفسه.

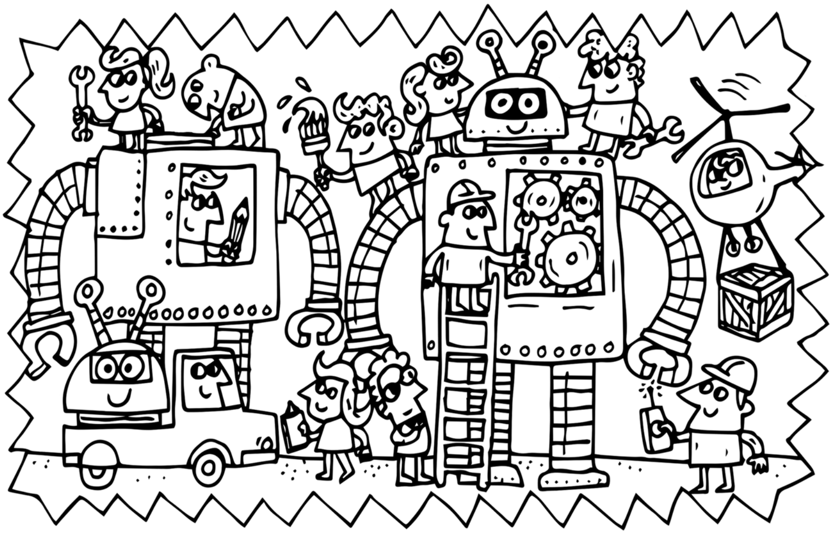


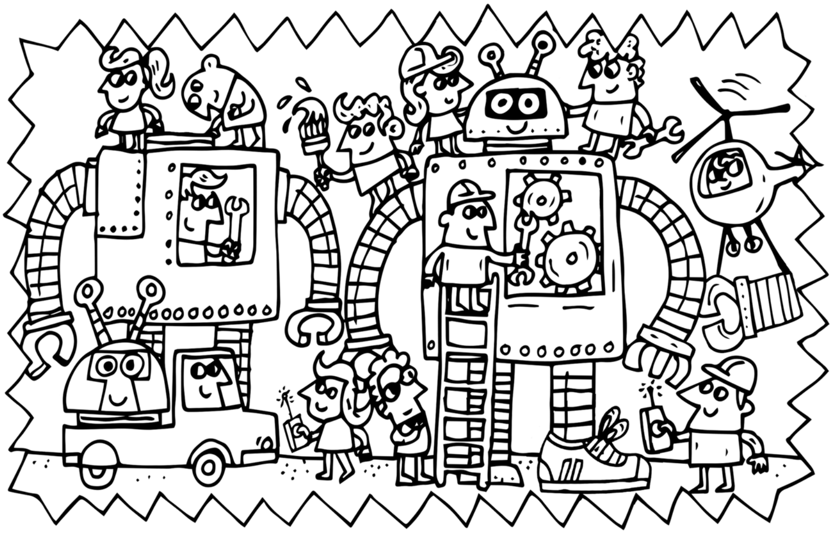
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 17 4/18/2023 07:39:08 م

اللعبة الذهنية 10

مدة اللعبة ....

هل يمكنك العثور على عشرة اختلافات بين هاتين الصورتين المتشابهتين؟



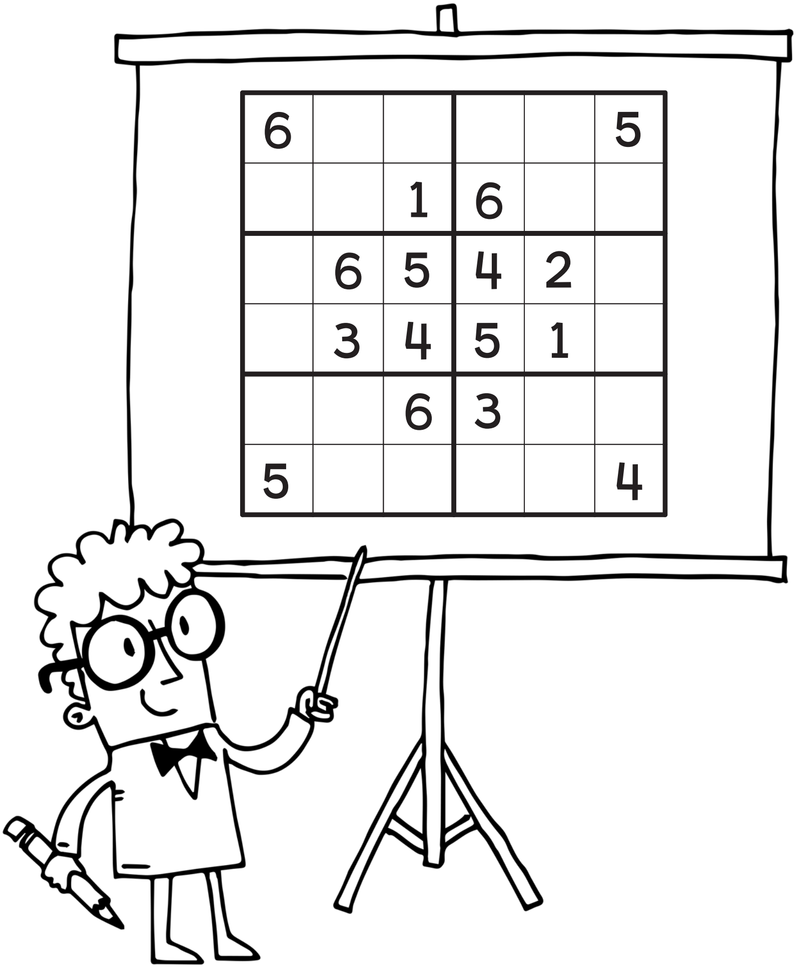


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 18 4/18/2023 07:39:08 م

اللعبة الذهنية 11

مدة اللعبة ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع رقم من 1 إلى 6 في كل مربع خالٍ، بشرط ألا يظهر أي رقم أكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة تحتوي على ستة مربعات.



6					5
		1	6		
	6	5	4	2	
	3	4	5	1	
		6	3		
5					4

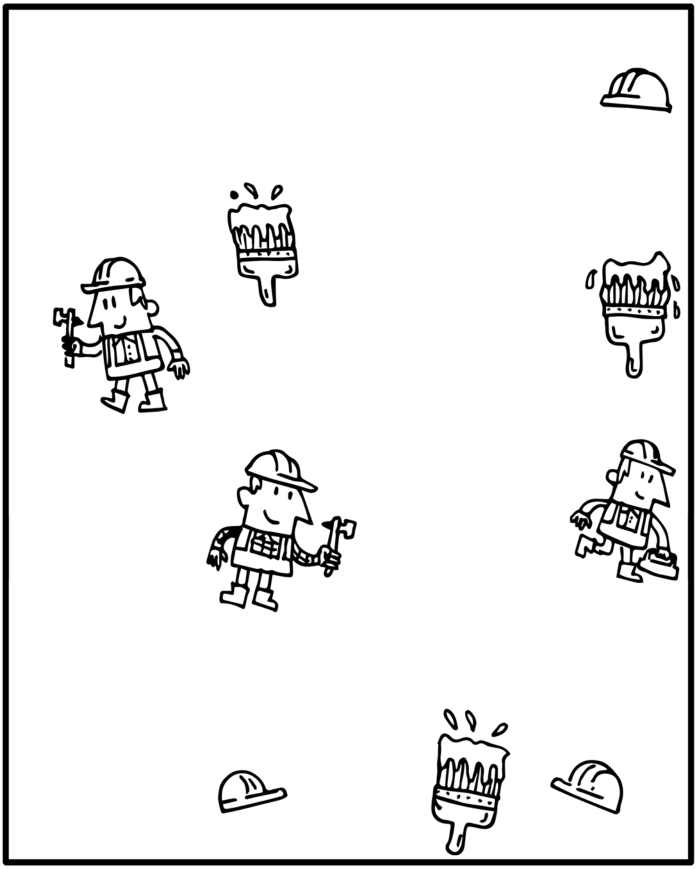
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 19
4/18/2023 07:39:08 م

اللعبة الذهنية 12

مدة اللعبة ....

ساعد العمال على تحديد مكان معداتهم، ارسم خطين مستقيمين فقط لتقسيم المصنع إلى ثلاث مناطق، بحيث تحتوي كل منطقة على عامل واحد وفرشاة طلاء واحدة، وخوذة واحدة. الخطان اللذان سترسمهما يجب أن يبدأ كل منهما من أحد جوانب المصنع، ثم يشق طريقه إلى الجانب الآخر.

نصيحة مهمة: استخدم مسطرة أو حافة أحد الكتب لتتأكد من أن الخطين مستقيمان.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 20 4/18/2023 07:39:08 م

اللعبة الذهنية 13

مدة اللعبة ....

هـل يمكـن أن تسـتخدم مهارتـك وبراعتـك فـي العثـور علـى الأرقـام المخفيـة فـي الشـكل؟ ربمـا تجـد هـذه الأرقـام بشـكل أفقـي أو رأسـي أو قطـري، وربمـا مـن اليسـار لليميـن وربمـا العكـس. الأفضـل لـك أن تسـتعد جيـدا لحـل هـذا اللغـز، فسـوف تحتـاج فيـه لـكل قدراتـك المتعلقـة بالبحـث عـن الأرقـام!

0	1	2	8	9	3	7	2	5
3	7	3	2	7	3	1	7	1
0	6	7	8	4	5	8	8	6
2	5	4	3	1	2	9	5	1
1	0	1	4	6	8	2	1	4
4	5	4	7	3	8	6	6	9
5	3	1	6	2	4	5	7	5
8	5	9	3	4	3	1	8	8
1	2	8	4	9	7	4	3	6
7	9	2	2	1	3	0	9	9

8541
2297
4763
9685
1164

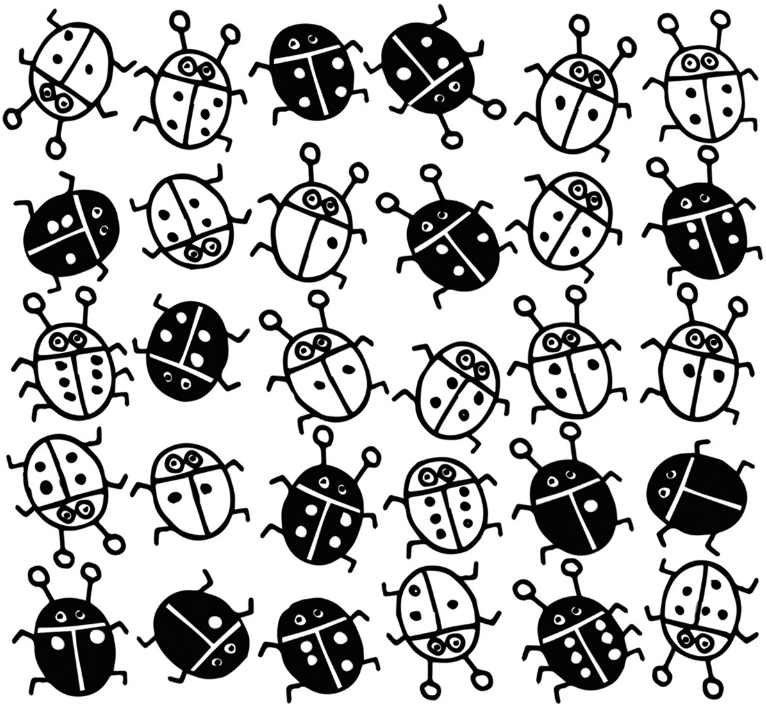
1468
8937
7650
2875
3099

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 21 4/18/2023 07:39:08 م

اللعبة الذهنية 14

مدة اللعبة ....

انظر إلى حشرات البق الزاحفة في الشكل التالي ...



أ. كم العدد الإجمالي لحشرات البق؟

ب. هل الحشرات البيضاء أكثر أم السوداء؟

ج. كم عدد حشرات البق التي تحمل عددا من البقع مساويا لعدد الأرجل؟

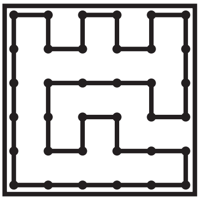
د. كم عدد حشرات البق التي تحمل عددا فرديا من البقع؟

هـ. كم عدد حشرات البق التي لها قرون استشعار وأكثر من ثلاث بقع في الوقت نفسه؟

اللعبة الذهنية 15

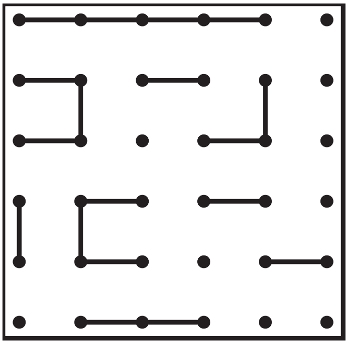
مدة اللعبة ....

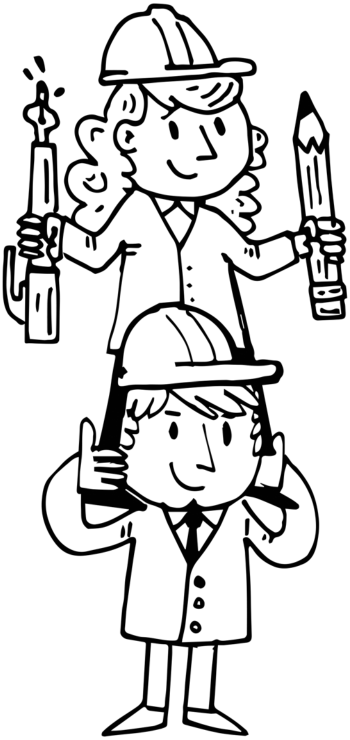
هـل يمكنـك رسـم خطـوط مسـتقيمة لتربـط جميـع النقـاط فـي حلقـة واحـدة مغلقـة؟ يمكـن أن ترسـم خطوطـًا مسـتقيمة بشـكل أفقـي أو رأسـي، ولا يمكـن للحلقـة المغلقـة أن تتقاطـع فيهـا الخطـوط أو تتلامـس. بعـض أجـزاء الخـط مرسـومة بالفعـل لمسـاعدتك علـى البـدء.



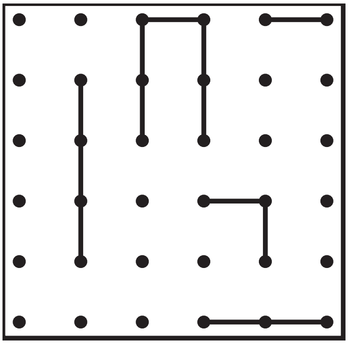
هذا مثال محلول، انظر كيف تستخدم جميع النقاط.

أ.





ب.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 23 4/18/2023 07:39:09 م

اللعبة الذهنية 16

مدة اللعبة ....

لغز الأرقام المتقاطعة التالي يشبه تماما لغز الكلمات المتقاطعة، إلا أنه لا يحتوي على أية كلمات. لحل هذا اللغز، حاول أن تعرف إجابة كل تلميح من التلميحات التالية، وأن تضع كل إجابة في المربع المناسب في الشكل المقابل.

1		2	■	3		■
	■	4	5		■	■
6	7	■	8		■	9
■	10	11	■		■	
12			■	■	13	
	■	■	14	15		■
■	16		■		■	17
■		■	■	18		

أفقيًّا

1. مائة وواحد
3. 9×7
4. 50+200
6. 6-55
8. 4÷80
10. 4×8
12. 10-314
13. 2-20
14. 7+410
16. 5×5
18 ستمائة وأربعة

رأسيًّا

1. 12×12
2. دستة
3. ست آلاف
5. 8-60
7. تسعمائة وثلاثون
9. 38+100
11. 6+18
12. 3×11
13. 5+12
15. 4-140
16. 3×7
17. 6+8

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 24 4/18/2023 07:39:09 م

اللعبة الذهنية 17

مدة اللعبة ....

هـل يمكــن أن تســتخدم قدراتــك الذهنيــة لحــل "أحجيــة الســودوكو غيــر العاديــة" التاليــة؟ عليــك أن تحــل اللغــز بوضــع رقــم مــن 1 إلــى 6 فــي كل مربــع، بشــرط ألا يظهــر رقــم مرتيــن فــي الصــف نفســه أو العمــود نفســه، أو أي منطقــة محــددة بالخــط الســميك.

1	3				
6		2	3	1	
					4
2					
	5	1	2		3
				4	2

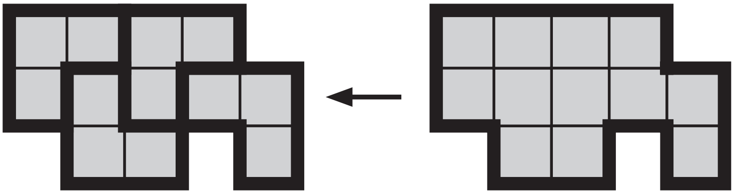
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 25 4/18/2023 07:39:09 م

اللعبة الذهنية 18

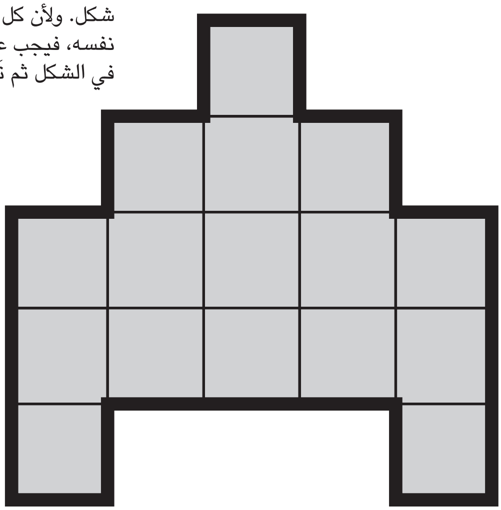
مدة اللعبة ....

بالرسم فوق الخطوط الموجودة، هل يمكن تقسيم الشكل إلى أربعة أشكال متطابقة، دون أن تترك أي جزء غير مستخدم؟ إذا تخيلت تقسيم هذا الشكل إلى أربعة أجزاء، فإن القطع الأربع يجب أن تكون متطابقة تماما إذا ما أدرتها كلها في الاتجاه نفسه. لا يمكن أن تقلب الشكل أو تعكسه فقط.

انظر إلى هذا المثال، هل يمكن أن ترى كيف أصبح لديك أربعة أشكال متطابقة إذا ما قمت بقص كل شكل محاط بخطوط سميكة وأدرت الأشكال كلها في الاتجاه نفسه؟



نصيحة مهمة: ابدأ بمحاولة تخيل حجم كل شكل. ولأن كل الأشكال يجب أن تكون بالحجم نفسه، فيجب عليك أن تعد المربعات الموجودة في الشكل ثم تَقِسم عددها على أربعة.

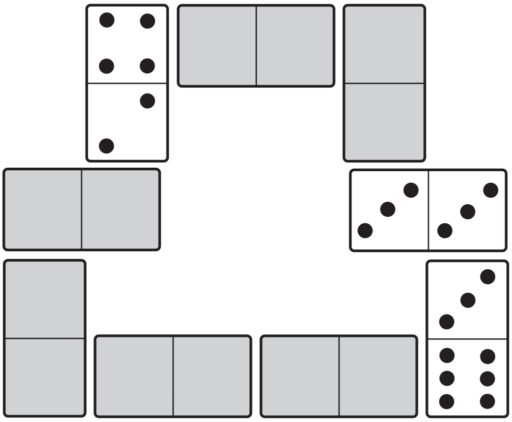


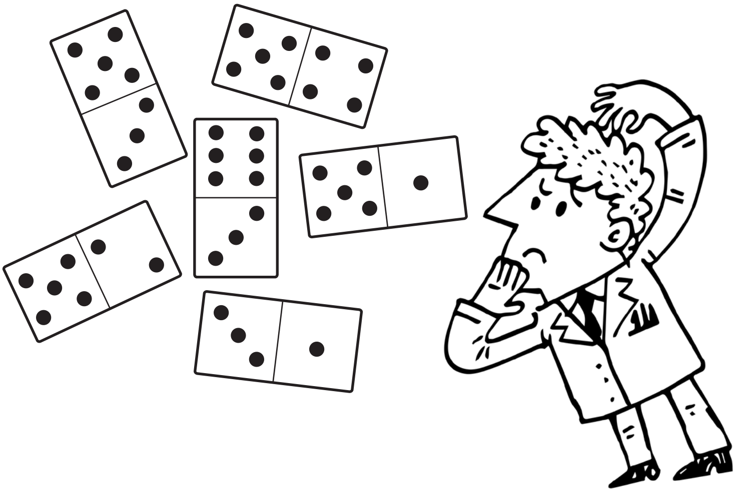
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 26 4/18/2023 07:39:09 م

اللعبة الذهنية 19

مدة اللعبة ....

هل لديك ما يكفي من الشجاعة لحل لغز الدومينو الصعب؟ يجب أن تضع القطع الست المتفرقة من قطع الدومينو في المناطق المظللة في الرسم على شكل قطع الدومينو، حتى تكتمل حلقة الدومينو المغلقة. يمكن لقطعة الدومينو أن تلامس قطعة أخرى إذا كان لهما الرقم نفسه في الاتجاه نفسه.





العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 27 4/18/2023 07:39:09 م

اللعبة الذهنية 20

مدة اللعبة ....

ما الرقم الذي يأتي تاليا في كل تتابع حسابي فيما يلي؟

أ.	1	3	5	7	ـــــ
ب.	2	4	8	16	ـــــ
ج.	2	5	8	11	ـــــ
د.	81	27	9	3	ـــــ
هـ.	4	5	7	10	ـــــ

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 28 4/18/2023 07:39:10 م

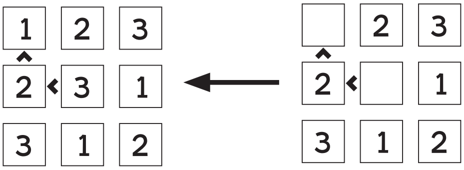
اللعبة الذهنية 21

مدة اللعبة ....

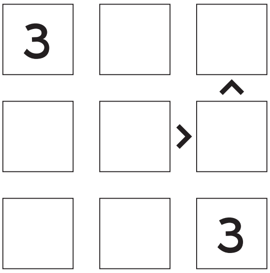
هـل يمكنـك حـل ألغـاز فوتوشـيكي التاليـة بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 3 (**اللغـز أ**) أو الأرقـام مـن 1 إلـى 4 (**اللغـز ب**) مـرة واحـدة فـي كل صـف أو عمـود؟

يجـب أن تتبـع علامـة «أكبـر مـن»، وهـي الأسـهم التـي تتجـه دائمـا مـن الرقـم الكبيـر إلـى الرقـم الصغيـر. علـى سـبيل المثـال، يمكنـك أن تكتـب "2>1" حيـث إن 2 أكبـر مـن 1، ولكـن "1>2" سـتكون خطـأ؛ حيـث إن 1 ليـس أكبـر مـن 2.

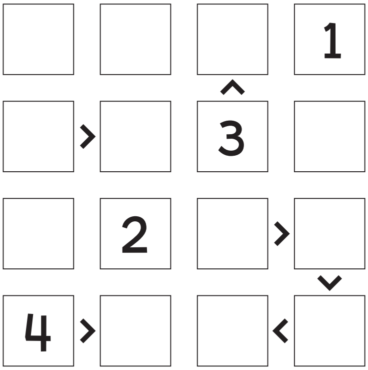
انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح:



أ.



ب.



اللعبة الذهنية 22

مدة اللعبة ....

هــل تمتلــك البراعــة الكافيــة لتكملــة هــرم الأعــداد الموضــح بالأســفل؟ كل مربــع يحتــوي علــى رقــم يســاوي مجمــوع الرقميــن الموجوديــن فــي المربعيــن أســفله. امــلأ كل مربــع فــارغ بالرقــم الصحيــح لتكملــة البــرج.

نصيحة مهمة: توجد طريقتان لمعرفة الأرقام المفقودة، يمكن أن تجمع الرقمين أسفل المربع الخالي، ويمكن كذلك أن تطرح الرقم الموجود بجوار المربع الخالي من الرقم الموجود في المربع العلوي.

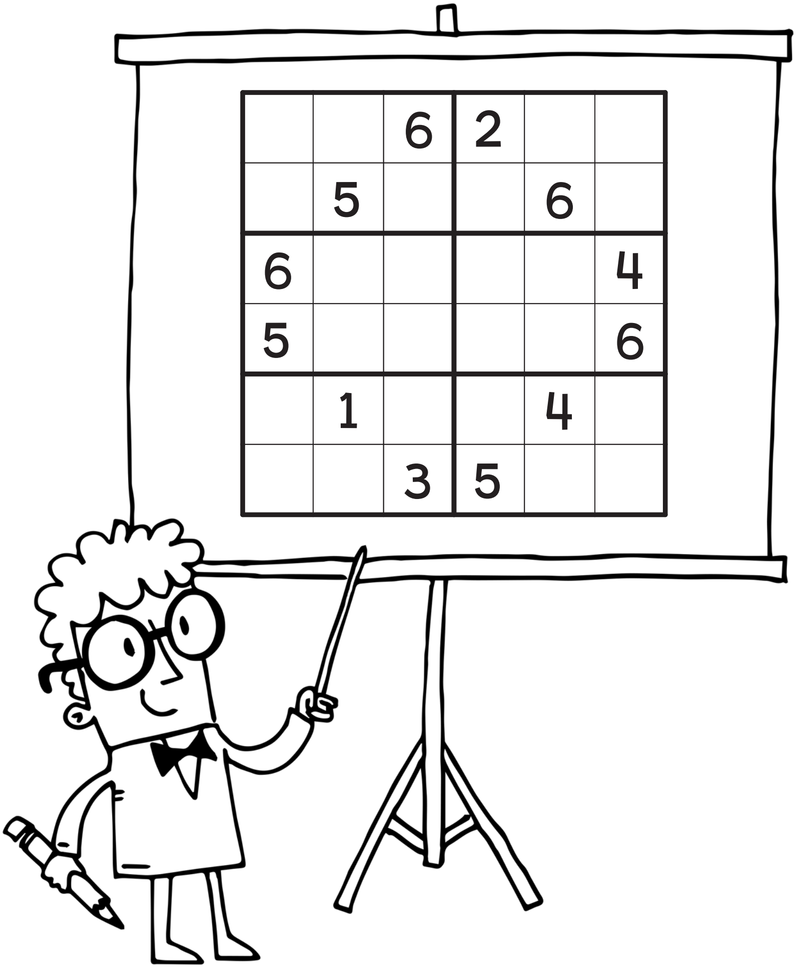
207						
	88					
66	53					
	33		15			
14		14	6			
5	9	10	4		7	
	2	7		1	1	6

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 30 4/18/2023 07:39:10 م

اللعبة الذهنية 23

مدة اللعبة ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع رقم من 1 إلى 6 في كل مربع خالٍ، ولكن بشرط ألا يظهر أي رقم لأكثر من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة تحتوي على ستة مربعات.



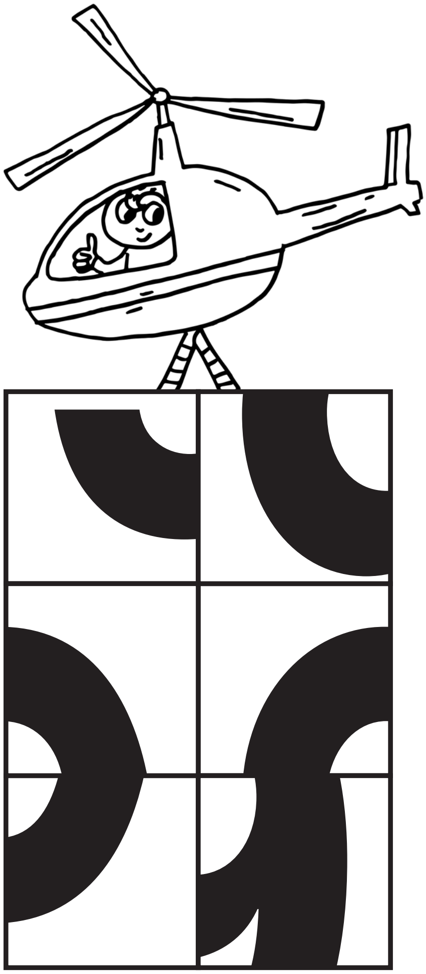
		6	2		
	5			6	
6					4
5					6
	1			4	
		3	5		

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 31
4/18/2023 07:39:10 م

اللعبة الذهنية 24

مدة اللعبة ....

باستخدام خيالك فقط، هل يمكنك أن تعرف الرقم الذي يمكنك أن تحصل عليه بقص هذه المربعات الستة وإعادة ترتيبها؟ لن تحتاج لتدوير المربعات، لذا تخيل فقط تغيير موضع كل مربع.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 32 4/18/2023 07:39:10 م

اللعبة الذهنية 25

مدة اللعبة ....

هل يمكن أن تستخدم مهارتك وبراعتك في العثور على الأرقام المخفية في الشكل؟ ربما تجد هذه الأرقام بشكل أفقي أو رأسي أو قطري، وربما من اليسار لليمين وربما العكس. الأفضل لك أن تستعد جيدا لحل هذا اللغز، فسوف تحتاج فيه لكل قدراتك المتعلقة بالبحث عن الأرقام!

6	6	4	5	3	1	4	9	5
5	3	7	3	2	4	6	5	8
2	9	4	3	8	9	7	6	4
1	6	8	6	3	2	2	3	6
2	5	1	4	6	7	8	4	9
4	2	4	8	9	4	5	7	8
9	5	9	4	4	1	1	8	3
8	7	6	2	3	4	6	5	8
1	8	9	8	4	3	9	3	9
9	2	5	7	6	2	5	8	7

6645
9514
3648
2465
8942

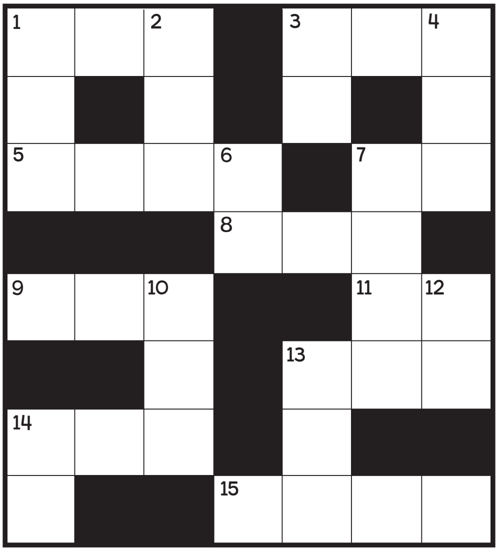
5846
2236
9864
2587
5693

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 33 4/18/2023 07:39:10 م

اللعبة الذهنية 26

مدة اللعبة ....

لغز الأرقام المتقاطعة التالي يشبه تماما لغز الكلمات المتقاطعة، إلا أنه لا يحتوي على أية كلمات. لحل هذا اللغز، حاول أن تعرف إجابة كل تلميح من التلميحات التالية، وأن تضع كل إجابة في المربع المناسب في الشكل التالي.



أفقيًا

1. سبعمائة واثنان
3. 16+150
5. 5+5000
7. 4÷40
8. 10×33
9. 25-900
11. 9×8
13. 49×10
14. 11-120
15. تسعة آلاف وثلاثة وعشرون

رأسيًا

1. 25+700
2. مائتان وستون
3. 3÷39
4. 8×80
6. 7-60
7. ألف وتسعة وسبعون
10. 49+500
12. 4×5
13. 2÷800
14. 10-27

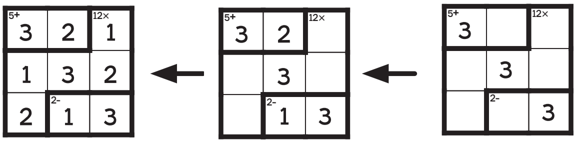
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 34 4/18/2023 07:39:10 م

اللعبة الذهنية 27

مدة اللعبة ....

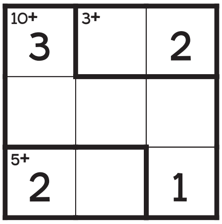
لكـي تحـل هـذا اللغـز الحسـابي الشـبيه بالسـودوكو، ضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 3 مـرة واحـدة فـي كل صـف أو عمـود. يجـب أن تضـع هـذه الأرقـام فـي كل منطقة محاطـة بخـط سـميك بحيـث تسـاوي الرقـم الإرشـادي الصغيـر المكتـوب فـي كل منطقـة، وذلـك بعـد وضـع العلامـة الحسـابية الموجـودة بجانبـه بيـن الرقميـن الموجوديـن فـي تلـك المنطقـة.

انظر إلى هذا المثال:

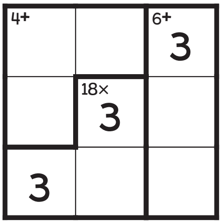


- المنطقـة المحاطـة بالخـط السـميك فـي أعلـى اليسـار، تحتـوي علـى الرقـم 3 ، والرقـم الإرشـادي الصغيـر فـي هـذه المنطقـة هـو الرقـم 5 مصحوبًـا بعلامـة +. وحيـث إن 2+3=5، لذلـك فـإن المربـع الفـارغ فـي هـذه المنطقـة يحتـوي بالتأكيـد علـى الرقـم 2.
- الآن انظـر إلـى المنطقـة التـي تحتـوي علـى رقـم إرشـادي صغيـر -2، أنـت بحاجـة لأن تجـد رقمـا يمكـن طرحـه ليصبـح الناتـج 2. نعـرف جيـدًا أن 3-1=2، لذلـك فـإن الرقـم الناقـص هـو 1. فـي المناطـق التـي تحتـوي علـى عمليـات طـرح، يجـب أن نبـدأ دائمـا بالرقـم الكبيـر ثـم نطـرح منـه الرقـم الصغيـر.
- الآ يمكنـك أن تحـل المنطقـة الكبيـرة التـي تحتـوي علـى الرقـم الإرشـادي الصغيـر ×12، لا يمكنـك تكـرار رقـم فـي صـف أو عمـود. لذلـك، فـإن المربـع الموجـود فـي أعلـى اليميـن يجـب أن يكـون 1 والمربـع الموجـود فـي أسـفل اليسـار يجـب أن يكـون 2. يمكـن لباقـي المنطقـة أن تحتـوي علـى الأرقـام بالطريقـة التاليـة: 1×1×3×2×2=12، وبنـاء عليـه تعـرف أنـك علـى صـواب.

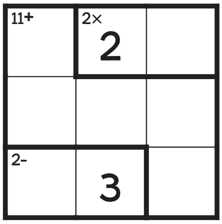
أ.



ب.



ج.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 35

4/18/2023 07:39:11 م

اللعبة الذهنية 28

مدة اللعبة ....

هل يمكن أن تصل بين كل وحش وتوأمه الذي يتطابق معه في الشكل؟

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 36 4/18/2023 07:39:11 م

اللعبة الذهنية 29

مدة اللعبة ....

موعد السودوكو! هل يمكنك أن تحل اللغز بكتابة الأرقام من 1 إلى 9 كل رقم مرة واحدة في كل عمود، وكل صف، وكل مساحة تحتوي على تسع مربعات صغيرة؟

	4		7	2		1		
	7			4	6			9
						7	3	4
	8		6	9		2		
4		2	5	8	1	9		6
		6		7	2		8	
2	9	7						
1			8	5			9	
		3		6	9		1	

اللعبة الذهنية 30

مدة اللعبة ....

هـل يمكـن حـل هـذه المسـائل الذهنيـة فـي رأسـك دون أن تكتـب أي أرقـام حتـى تصـل للحـل النهائـي؟

ابـدأ بالقيمـة الموضحـة أعلـى كل عمـود (وهـي 7 فـي الأعمـدة الثلاثـة)، ثـم اتبـع كل سـهم بالترتيـب، ونفـذ التعليمـات الحسـابية المطلوبـة حتـى تصـل إلـى المسـاحة الخاليـة، ثـم اكتـب النتيجـة النهائيـة فيهـا.

علـى سـبيل المثـال، فـي العمـود الأول سـتبدأ بالرقـم 7، ثـم تطـرح منـه الرقـم 5، ثـم تقـوم بإضافـة 3، وهكـذا حتـى تصـل إلـى النهايـة.

أ.	ب.	ج.
7	7	7
-5	+2	×6
+3	÷3	+5
×2	×2	-6
-4	-1	+11
÷2	+3	÷4

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 38 4/18/2023 07:39:12 م

مدة اللعبة ....

اللعبة الذهنية 31

هــل تمتلــك البراعــة اللازمــة لتكملــة هــرم الأعــداد الموضــح أدنــاه؟ كل مربــع يحتــوي علــى رقــم يســاوي مجمــوع الرقميــن الموجوديــن فــي المربعيــن أســفله. امــلأ كل مربــع فــارغ بالرقــم الصحيــح لتكملــة البــرج.

نصيحة مهمة: توجد طريقتان لمعرفة الأرقام المفقودة: يمكن أن تجمع الرقمين أسفل المربع الخالي، ويمكن كذلك أن تطرح الرقم الموجود بجوار المربع الخالي من الرقم الموجود في المربع العلوي.

[ ]						
243	[ ]					
111	[ ]	147				
50	[ ]	71	[ ]			
[ ]	29	32	[ ]	37		
7	14	15	17	[ ]	15	
2	[ ]	[ ]	6	11	[ ]	4

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 39
4/18/2023 07:39:12 م

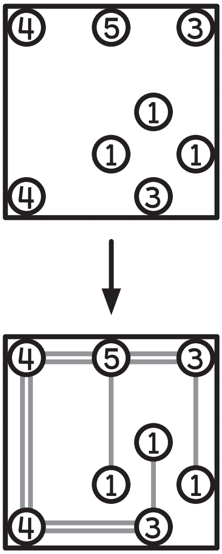
اللعبة الذهنية 32

أكمل الألغاز التالية برسم خطوط تمثل جسورًا بين الجزر المرقمة.

القواعد

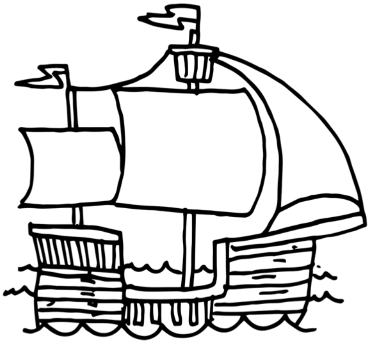
- يمكن فقط أن ترسم جسورًا رأسية أو أفقية، وكل جزيرة يجب أن يخرج منها جسور بنفس العدد المكتوب نفسه على الجزيرة.
- لا يمكن للجسور أن تتقاطع فيما بينها، ولا يمكن كذلك أن تمر من فوق أي جزيرة.
- الخط الواحد يمثل جسرا واحدا، ولا يمكن أن يكون هناك أكثر من جسرين لربط أي جزيرتين.
- يجب أن تكون كل الجسور مرتبة بحيث يمكن لأي شخص أن يسير من جزيرة إلى أخرى فقط باستخدام الجسور التي قمت برسمها.

إليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح.

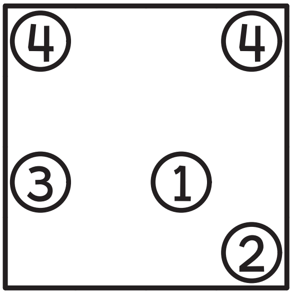


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 40 4/18/2023 07:39:12 م

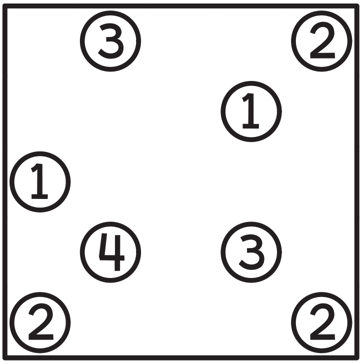
مدة اللعبة ....



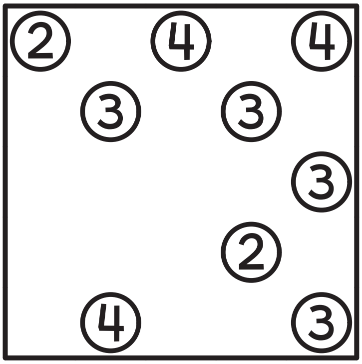
أ.



ب.



ج.



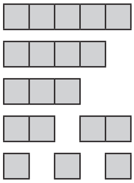
اللعبة الذهنية 33

الهدف من لعبة السفن الحربية التالية هو العثور على مجموعة السفن المخفية في الشكل. تختلف السفن في الطول وتوجد أكثر من سفينة واحدة بالطول نفسه. مهمتك أن تعرف عدد المربعات التي تحتوي على الماء فقط والمربعات التي تحتوي على أجزاء من السفن.

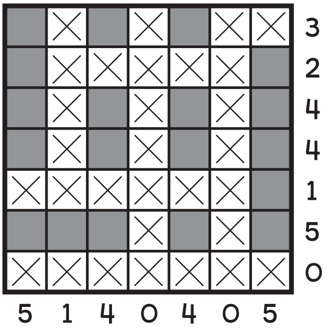
القواعد

- كل عمود وصف يحتويان على رقم بجوارهما، وهذا الرقم يشير إلى عدد أجزاء السفينة الموجود في هذا الصف أو هذا العمود.
- السفن لا تأخذ وضعًا قطريا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من اليمين أو اليسار أو من القمة أو من القاع (على الرغم من أنها قد تتلامس قطريا).

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح. الشكل على اليمين يوضح السفن التي يجب العثور عليها في الشكل الرئيسي على اليسار.



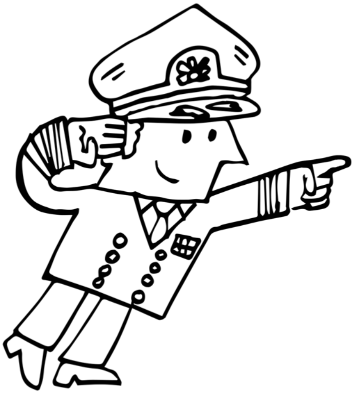
1 x حاملة طائرات
1 x سفينة حربية
1 x سفينة استطلاع
2 x سفن مدمِّرة
3 x غواصات



علامات x في الشكل تمثل الماء.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 42
4/18/2023 07:39:12 م

مدة اللعبة ....



نصائح مهمة:

- حـــاول أن تبـــدأ بوضـــع علامـــات x فـــي المربعـــات التـــي تعـــرف بـــكل تأكيـــد أنهـــا تمثـــل المـــاء فقـــط، لأن الصـــف أو العمـــود مميـــز برقـــم «صفـــر» فـــي الجـــوار.
- عندمـــا تمـــلأ المربعـــات التـــي تعـــرف بـــكل تأكيـــد أنهـــا تحتـــوي علـــى ســـفينة كاملـــة، لا تنـــسَ أن تضـــع علامـــات x فـــي المربعـــات المتبقيـــة؛ حيـــث إنهـــا تحتـــوي علـــى المـــاء.

الآن حـــاول أن تعثـــر علـــى الســـفن الحربيـــة فـــي الشـــكل التالـــي.

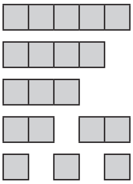
1 x حاملة طائرات

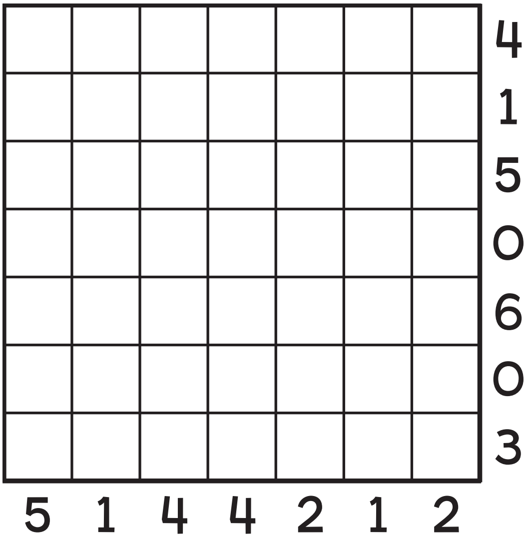
1 x سفينة حربية

1 x سفينة استطلاع

2 x سفن مدمرة

3 x غواصات





العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 43 4/18/2023 07:39:13 م

اللعبة الذهنية 34

مدة اللعبة ....

لغـز الأرقـام التالـي يشـبه لغـز الكلمـات المتقاطعـة، ولكنـه يختلـف عنـه بعـض الشـيء. فبـدلًا مـن التلميحـات المكتوبـة، فـإن اللغـز نفسـه يحتـوي علـى كل التلميحـات التـي تحتـاج إليهـا. لحـل اللغـز يجـب أن تكتـب فـي كل مربـع فـارغ رقمـا مـن 1 إلـى 9، بحيـث تكـون كل العمليـات الحسـابية صحيحـة. يجـب أن تكـون النتائـج صحيحـة بشـكل أفقـي أو رأسـي ومـن اليسـار إلـى اليميـن ومـن أعلـى لأسـفل.

1	+	1	×	2	=	
+	■	×	■	+	■	+
	÷		+	2	=	5
-	■	-	■	-	■	-
	+	2	÷		=	2
=	■	=	■	=	■	=
	×	1	+	1	=	

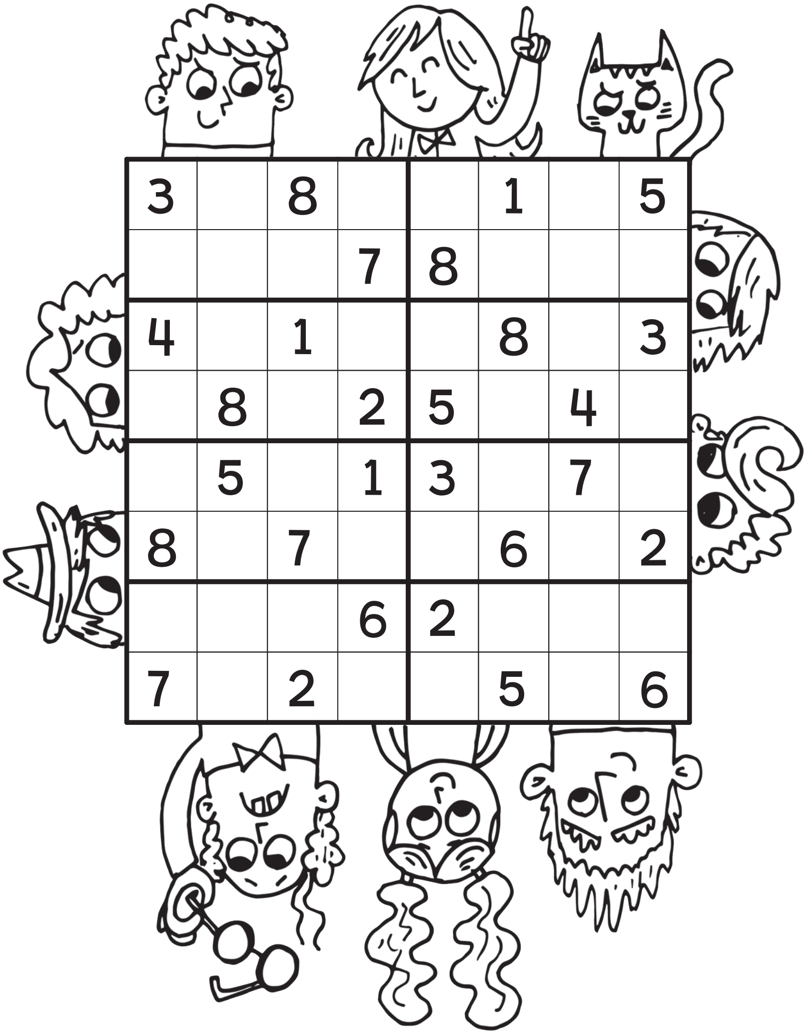
نصيحة مهمة: من الأسهل أن تبدأ بصف أو عمود يحتوي على رقم واحد فقط مفقود.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 44 4/18/2023 07:39:13 م

اللعبة الذهنية 35

مدة اللعبة ....

أكمل لعبة السودوكو التالية بوضع رقم من 1 إلى 8 في كل مربع خالٍ، ولكن بشرط ألا يظهر أي رقم لأكثرة من مرة في كل صف وكل عمود وكل منطقة تحتوي على ثمانية مربعات.



3		8			1		5
			7	8			
4		1			8		3
	8		2	5		4	
	5		1	3		7	
8		7			6		2
			6	2			
7		2			5		6

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 45 4/18/2023 07:39:13 م

اللعبة الذهنية 36

مدة اللعبة ....

استخدم كل قدراتك الحسابية لترى إذا كنت ستعرف الرقم التالي في المتتابعات الحسابية التالية أم لا.

أ.	1	3	5	7	9	___
ب.	1	2	4	8	16	___
ج.	2	5	8	11	14	___
د.	1	2	4	7	11	___
هـ.	38	31	24	17	10	___

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 46 4/18/2023 07:39:13 م

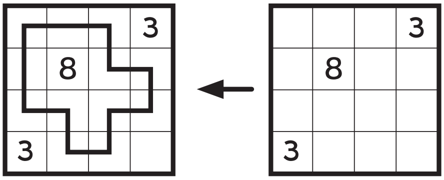
مدة اللعبة ....

استخدم قدراتك الذهنية لتكملة لغز كاسحة الخطوط التالي. الهدف من اللغز أن ترسم حلقة مغلقة من الخطوط المستقيمة.

القواعد

- ليس مسموحًا برسم خطوط قطرية.
- لا يمكن للخطوط أن تتقاطع، لكن يمكن لها أن تمر فقط على المربعات الخالية.
- المربعات المكتوب بداخلها أرقام توضح عدد المربعات التي تمر بها الحلقة المغلقة، بما في ذلك المربعات القطرية.

انظر إلى المثال التالي: هل يمكن أن ترى المربع المكتوب بداخله الرقم 8؟ هذا المربع يلتقي مع 8 مربعات أخرى تمر من خلالها الحلقة المغلقة.



أ.

3				
		4	5	
		5		

ب.

				3
		8		
		6		
			2	

اللعبة الذهنية 38

مدة اللعبة ....

اشـحذ قـواك الذهنيـة لهـذا التحـدي الـذي الـذي يشـبه السـودوكو ولكنـه يفوقـه صعوبـة. قواعـد السـودوكو العاديـة نفسـها تنطبـق علـى هـذا اللغـز، ولكـن هنالـك معضلـة.

- يجـب أن تضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 6 مـرة واحـدة فـي كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك ومكونـة مـن سـتة مربعـات.
- المعضلـة أن هنـاك علامـات (>) يجـب أن تتبعهـا. هـذه الأسـهم تشـير دائمـا إلـى الرقـم الأصغـر فـي المربعيـن اللذيـن يتوسـطهما السـهم. علـى سـبيل المثـال، 2>1 تعنـي أن 2 أكبـر مـن 1؛ لأن 2 بالفعـل أكبـر مـن 1 فـي القيمـة.

4	1	2	6	3	
3					
	5			4	
	4			2	
					1
	3	1	2	6	4

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 48 4/18/2023 07:39:14 م

اللعبة الذهنية 39

مدة اللعبة ....

هــل يمكــن أن تســتخدم مهارتــك وبراعتــك فــي العثــور علــى الأرقــام المخفيــة فــي الشــكل؟ ربمــا تجــد هــذه الأرقــام بشــكل أفقــي أو رأســي أو قطــري، وربمــا مــن اليســار لليميــن وربمــا العكــس. الأفضــل لــك أن تســتعد جيــدا لحــل هــذا اللغــز، فســوف تحتــاج فيــه إلــى كل قدراتــك المتعلقــة بالبحــث عــن الأرقــام!

1	1	2	5	3	1	3	6	3
9	3	2	4	5	7	1	3	4
1	3	5	6	4	2	5	8	5
9	4	6	5	9	7	3	2	6
8	3	9	2	6	4	8	3	1
7	2	9	4	8	3	9	5	7
6	8	9	5	3	2	2	1	8
7	5	6	4	4	1	3	5	8
2	7	8	3	8	7	6	4	5
6	1	2	4	6	9	1	4	4

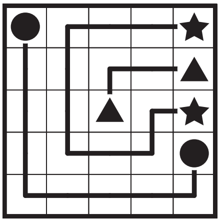
5642	5467
9965	6392
4588	1125
1246	6789
3357	5644

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 49 4/18/2023 07:39:14 م

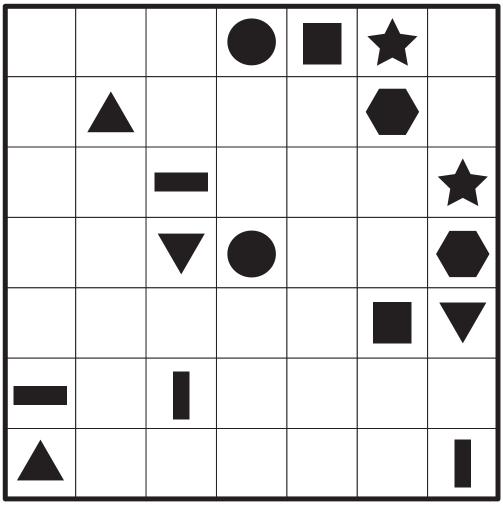
اللعبة الذهنية 40

مدة اللعبة ....

هـل يمكنـك رسـم خطـوط تصـل بيـن كل زوج مـن الأشـكال المتطابقـة؟ لا يمكـن للخطـوط أن تقاطـع أو تلمـس بعضهـا البعـض. يمكـن لـكل مربـع صغيـر أن يمـر مـن خلالـه خـط واحـد فقـط، لكـن لا يمكـن رسـم خطـوط قطريـة.



انظر إلى المثال المحلول على اليمين لمزيد من التوضيح.

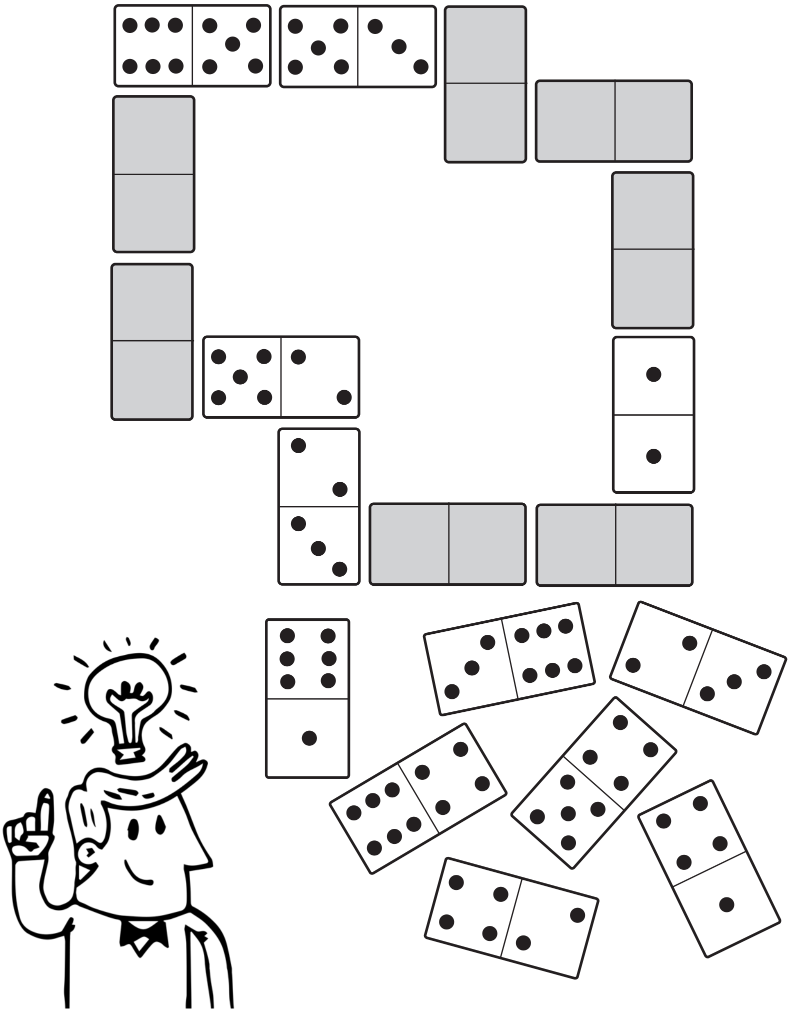


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 50 4/18/2023 07:39:14 م

اللعبة الذهنية 41

مدة اللعبة ....

هل لديك ما يكفي من الشجاعة لحل لغز الدومينو الصعب؟ يجب أن تضع القطع السبع المتفرقة من قطع الدومينو في المناطق المظللة في الرسم على شكل قطع الدومينو، حتى تكتمل حلقة الدومينو المغلقة. يمكن لقطعة الدومينو أن تلامس قطعة أخرى إذا كان لهما الرقم نفسه في الاتجاه نفسه.

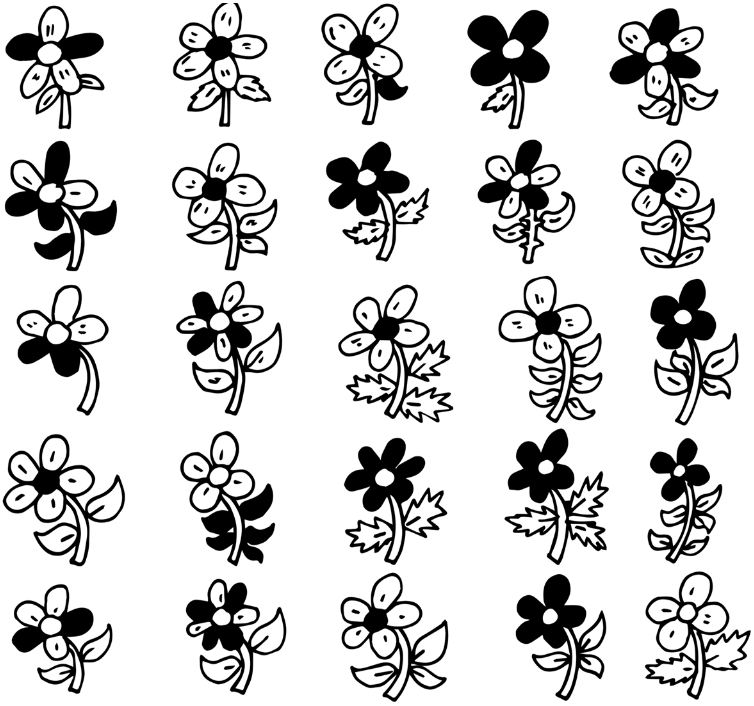


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 51 4/18/2023 07:39:14 م

اللعبة الذهنية 42

مدة اللعبة ....

انظر إلى هذه الزهور.



أ. كم عدد الزهور التي تحتوي على الأقل ثلاث بتلات سوداء؟

ب. كم عدد أوراق الزهور الإجمالي؟

ج. كم عدد الزهور التي تحتوي على مركز أسود وأكثر من ورقتين؟

د. هل هناك بتلات سوداء أكثر أم بتلات بيضاء أكثر بشكل إجمالي؟

هـ. كم عدد الزهور التي تحتوي على أوراق أكثر من البتلات؟

اللعبة الذهنية 43

مدة اللعبة ....

لغز الأرقام المتقاطعة التالي يشبه تماما لغز الكلمات المتقاطعة، فيما عدا أنه لا يحتوي على أية كلمات. لحل هذا اللغز، حاول أن تعرف إجابة كل تلميح من التلميحات التالية، وأن تضع كل إجابة في المربع المناسب في الشكل المقابل.

1			2	■	3	
	■	■	4			■
■	■	5		■	6	7
8	9		■	10	■	
■		■	■	11		
12	■	13			■	
14			■	■	15	■
■	■	16		■	17	

أفقيًا

1. سبع آلاف أربعمائة وخمس عشرة
3. 8×4
4. 10×50
5. 144÷12
6. 9×9
8. 700+86
11. 300-20
13. 12×12
14. ثمانمائة
16. 74-5
17. 49-7

رأسيًّا

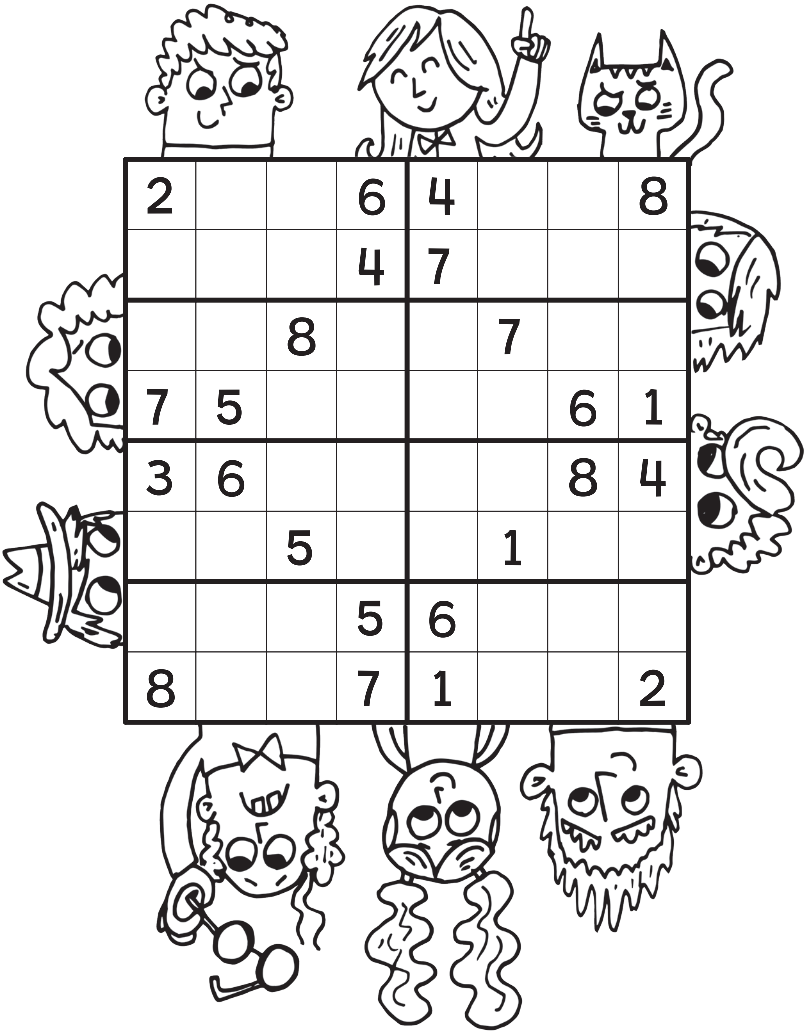
1. 11×7
2. 562-10
3. ثلاثمائة وثمانية
5. 21-5
7. ألف
9. ثلاث وثمانون
10. 110+14
12. 6×3
13. 99+7
15. 2×12

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 53 4/18/2023 07:39:14 م

اللعبة الذهنية 44

مدة اللعبة ....

أكمـل لعبـة السـودوكو التاليـة بوضـع رقـم مـن 1 إلـى 8 فـي كل مربـع خـالٍ، بشـرط ألا يظهـر أي رقـم لأكثـر مـن مـرة فـي كل صـف وكل عمـود وكل منطقـة تحتـوي علـى ثمانيـة مربعـات.



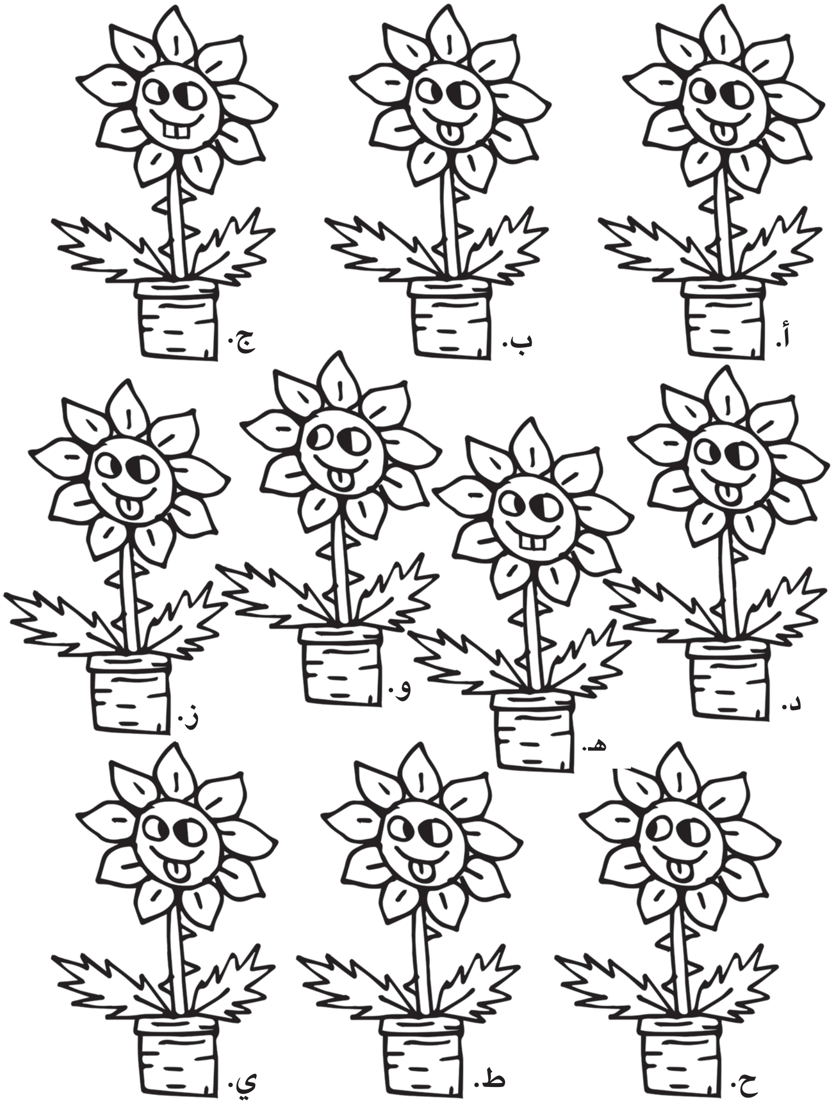
2			6	4			8
			4	7			
		8			7		
7	5					6	1
3	6					8	4
		5			1		
			5	6			
8			7	1			2

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 54 4/18/2023 07:39:14 م

اللعبة الذهنية 45

مدة اللعبة ....

اعثر على الأزواج الخمس المتطابقة من النباتات المجنونة.

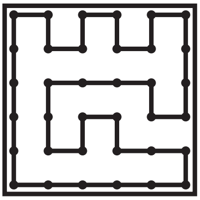


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 55
4/18/2023 07:39:14 م

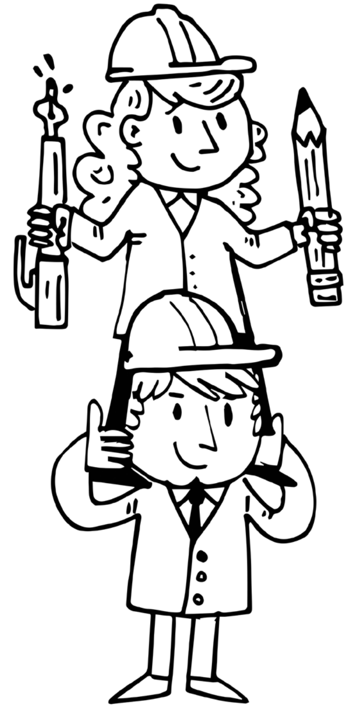
اللعبة الذهنية 46

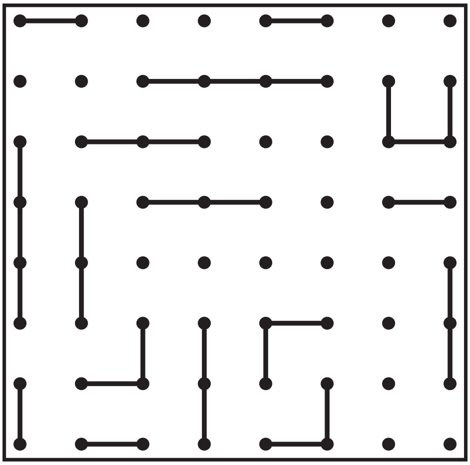
مدة اللعبة ....

هـل يمكنـك رسـم خطـوط مسـتقيمة لتربـط جميـع النقـاط فـي حلقـة واحـدة مغلقـة؟ يمكـن أن ترسـم خطوطًـا مسـتقيمة بشـكل أفقـي أو رأسـي، بحيـث لا يمكـن للحلقـة المغلقـة أن تتقاطـع فيهـا الخطـوط أو تتلامـس. بعـض الأجـزاء مـن الخطـوط مرسـومة بالفعـل وذلـك لمسـاعدتك علـى البـدء.



هذا مثال محلول، انظر كيف تستخدم جميع النقاط.





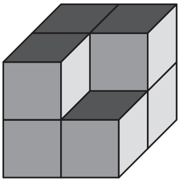
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 56 4/18/2023 07:39:14 م

اللعبة الذهنية 47

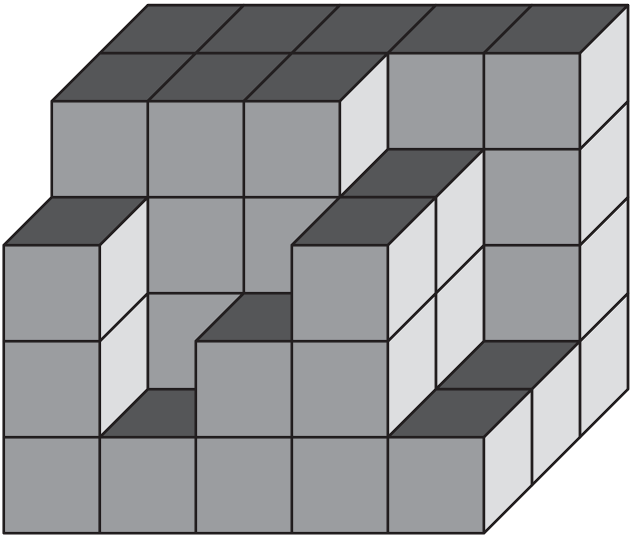
مدة اللعبة ....

استعد لتحدي المكعبات. هل يمكن أن تعد كم مكعبًا صغيرًا مستخدمًا في بناء هذا الشكل ثلاثي الأبعاد؟

انظر إلى هذا المثال: إذا بدأت بعملية الضرب الحسابية للعرض مكعبان والطول مكعبان والعمق مكعبان، ثم طرحت المكعب المفقود فسوف يتبقى معك سبعة مكعبات.



الآن جرب أن تحل اللغز التالي. يتكون هذا الشكل ثلاثي الأبعاد من خمسة مكعبات في العرض، وأربعة مكعبات في الطول، وثلاثة مكعبات في العمق، ولكن بعض المكعبات الصغيرة تم حذفها من الجانب الأمامي الذي يمكنك أن تراه. كم عدد المكعبات الصغيرة المتبقية؟



نصيحة مهمة: جرب أن تعد كل طبقة أو صف من المكعبات بشكل منفصل. على سبيل المثال، كم عدد المكعبات الموجودة في الطبقة السفلية الأخيرة، حيث لا توجد بها مكعبات محذوفة؟ يمكنك أن تحسب ذلك بإجراء عملية ضرب العمق (ثلاثة مكعبات) في العرض (خمسة مكعبات)؛ بحيث يمكنك أن ترى في هذه الطبقة السفلية ثلاثة صفوف في كل صف خمسة مكعبات.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 57 4/18/2023 07:39:15 م

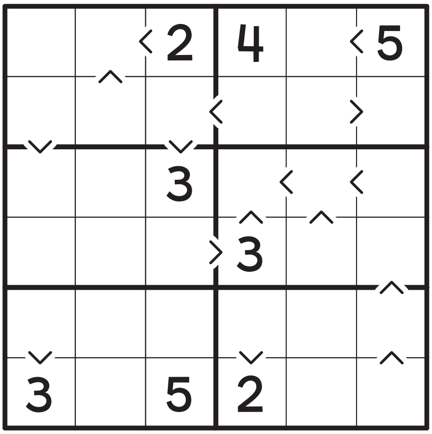
اللعبة الذهنية 48

مدة اللعبة ....

اشحذ قواك الذهنية لهذا التحدي الذي يشبه السودوكو ولكنه يفوقه صعوبة. قواعد السودوكو العادية نفسها تنطبق على هذا اللغز.

القواعد

- يجب أن تضع الأرقام من 1 إلى 6 مرة واحدة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك ومكونة من ستة مربعات.
- المعضلة أن هناك علامات (>) يجب أن تتبعها. هذه الأسهم تشير دائما إلى الرقم الأصغر في المربعين اللذين يتوسطهما السهم. على سبيل المثال، 2>1 تعني أن 2 أكبر من 1 لأن 2 بالفعل أكبر من 1 في القيمة.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 58 4/18/2023 07:39:15 م

اللعبة الذهنية 49

مدة اللعبة ....

موعد السودوكو! هل يمكنك أن تحل اللغز بكتابة الأرقام من 1 إلى 9، كل رقم مرة واحدة في كل عمود، وكل صف، وكل مساحة تحتوي على تسعة مربعات صغيرة؟

2		4		3	1			6
				9	8		2	3
		3	4			5		
				8		3	1	
3	5		7		4		6	9
	1	8		5				
		6			3	9		
9	2		8	6				
4			9	7		6		8

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 59 4/18/2023 07:39:15 م

اللعبة الذهنية 50

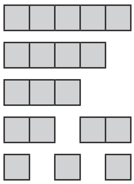
الهدف من لعبة السفن الحربية التالية هو العثور على مجموعة السفن المخفية في الشكل. تختلف السفن في الطول ويوجد أكثر من سفينة واحدة بنفس الطول. مهمتك أن تعرف عدد المربعات التي تحتوي على الماء فقط والمربعات التي تحتوي على أجزاء من السفن.

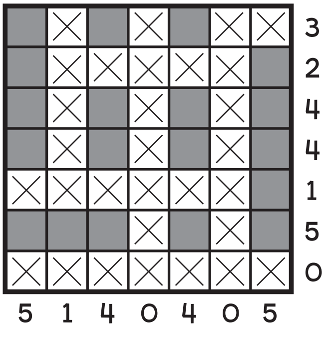
القواعد

- كل عمود وصف يحتويان على رقم بجوارهما، وهذا الرقم يشير إلى عدد أجزاء السفينة الموجود في هذا الصف أو هذا العمود.
- السفن لا تأخذ وضعًا قطريا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من اليمين أو اليسار أو من القمة أو من القاع (على الرغم من أنها قد تتلامس قطريا).

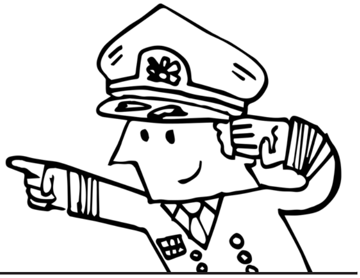
انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح. الشكل على اليمين يوضح السفن التي يجب العثور عليها في الشكل الرئيسي على اليسار.

1 x حاملة طائرات
1 x سفينة حربية
1 x سفينة استطلاع
2 x سفن مدمِّرة
3 x غواصات





علامات x في الشكل تمثل الماء.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 60 4/18/2023 07:39:15 م

مدة اللعبة ....

نصائح مهمة:

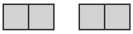
- حـاول أن تبـدأ بوضـع علامـات x فـي المربعـات التـي تعـرف بـكل تأكيـد أنهـا تمثـل المـاء فقـط لأن الصـف أو العمـود مميـز برقـم «صفـر» فـي الجـوار.
- عندمـا تمـلأ المربعـات التـي تعـرف بـكل تأكيـد أنهـا تحتـوي علـى سـفينة كاملـة، لا تنـسَ أن تضـع علامـات x فـي المربعـات المتبقيـة؛ حيـث إنهـا تحتـوي علـى المـاء.

الآن حاول أن تعثر على السفن الحربية في كل شكل من الشكلين التاليين.

أ.

					3
					0
					4
					1
					1
2	3	1	0	3	

1 x سفينة استطلاع

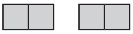
2 x سفن مدمرة 

2 x غواصات

ب.

					3
					1
					3
					0
					2
2	3	0	4	0	

1 x سفينة استطلاع

2 x سفن مدمرة 

2 x غواصات

اللعبة الذهنية 51

مدة اللعبة ....

هــل تمتلــك البراعــة الكافيــة لتكملــة هــرم الأعــداد الموضــح أمامــك؟ كل مربــع يحتــوي علــى رقــم يســاوي مجمــوع الرقميــن الموجوديــن فــي المربعيــن أســفله. امــلأ كل مربــع فــارغ بالرقــم الصحيــح لتكمــل البــرج.

انظر كيف أن مجموع هذين الرقمين يساوي الرقم الموجود في المربع العلوي؟

نصيحة مهمة: توجد طريقتان لمعرفة الأرقام المفقودة: يمكن أن تجمع الرقمين أسفل المربع الخالي، ويمكنك كذلك أن تطرح الرقم الموجود بجوار المربع الخالي من الرقم الموجود في المربع العلوي.

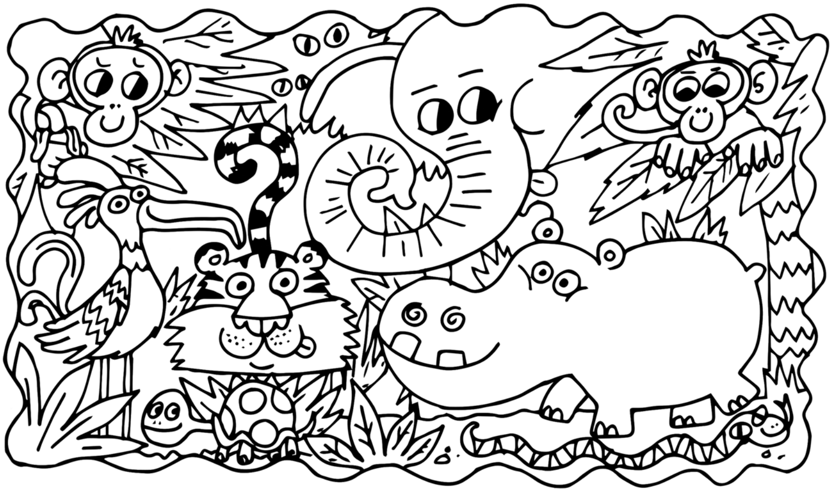
155	133					
91	64		77			
	33	31		39		
		11	20	18	21	
		3			6	15

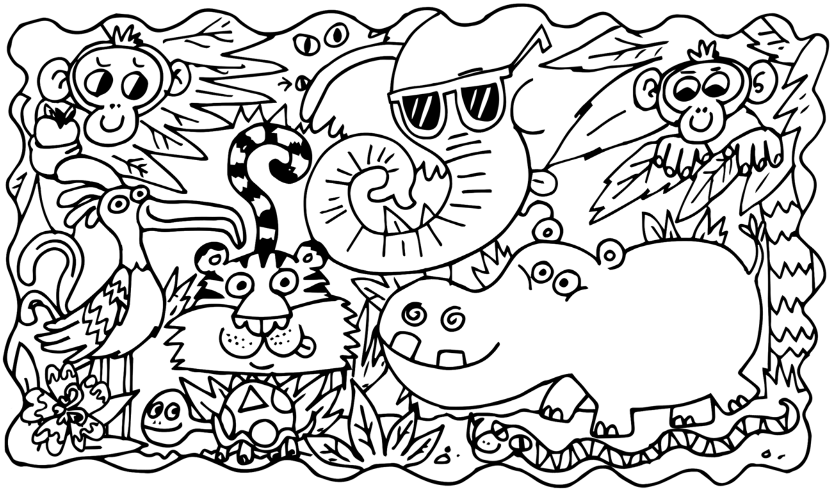
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 62 4/18/2023 07:39:16 م

اللعبة الذهنية 52

مدة اللعبة ....

هل يمكنك العثور على الاختلافات العشرة بين هاتين الصورتين المتشابهتين؟

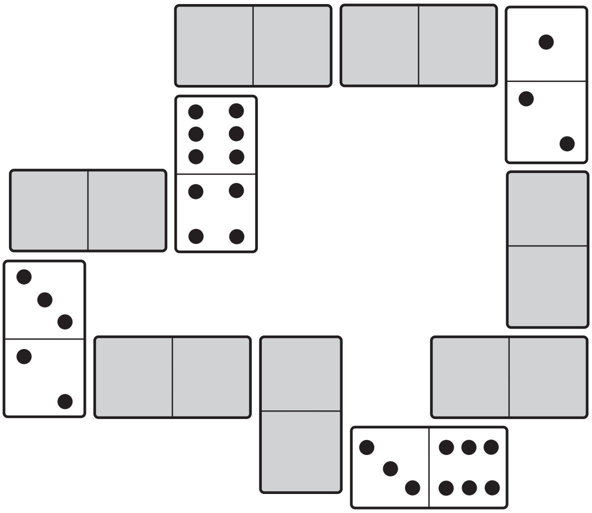


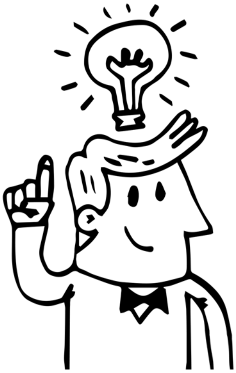


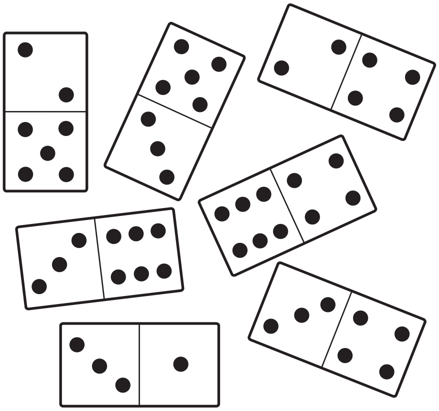
اللعبة الذهنية 53

مدة اللعبة ....

هـل لديـك مـا يكفـي مـن الشـجاعة لحـل لغـز الدومينـو الصعـب؟ يجـب أن تضـع القطـع السـبع المتفرقـة مـن قطـع الدومينـو فـي المناطـق المظللـة فـي الرسـم علـى شـكل قطـع الدومينـو، حتـى تكتمـل حلقـة الدومينـو المغلقـة. يمكـن لقطعـة الدومينـو أن تلامـس قطعـة أخـرى إذا كان لهمـا الرقـم نفسـه فـي الاتجـاه نفسـه.





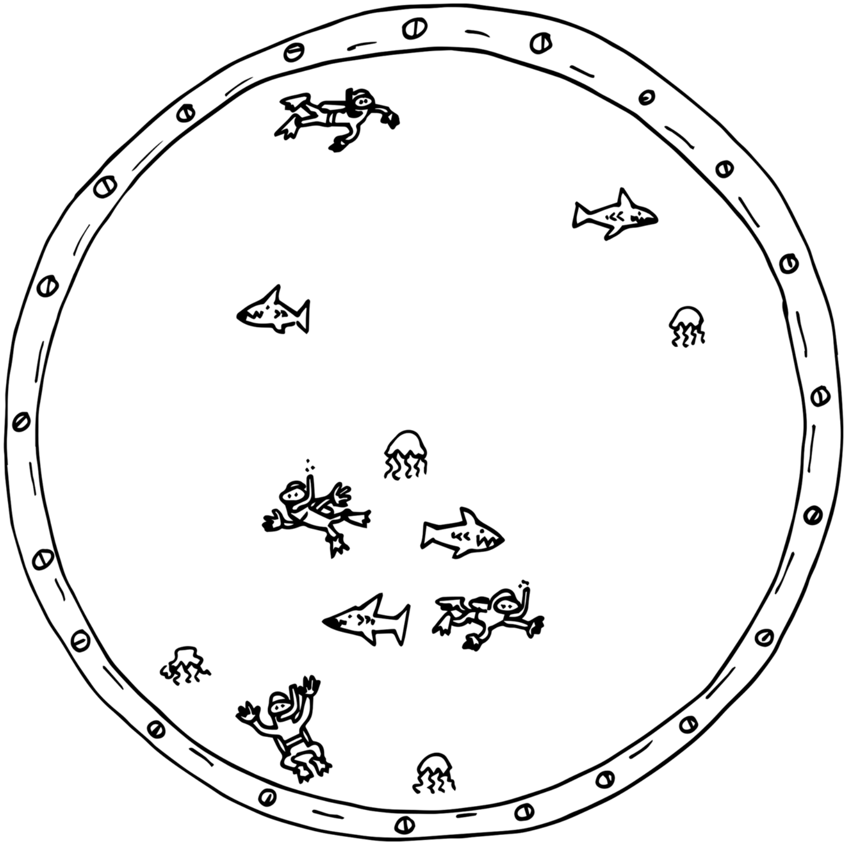


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 64 4/18/2023 07:39:16 م

اللعبة الذهنية 54

مدة اللعبة ....

باستخدام خطين مستقيمين، حاول أن تقوم بتقسيم نافذة الغواصة التالية إلى أربع مناطق بحيث تحتوي كل منطقة على غواص واحد، وسمكة قرش واحدة وقنديل بحر واحد. يجب أن يبدأ الخطان من أحد جوانب الدائرة ويصلان إلى الجانب الآخر، كما يجب أن يتقاطع الخطان حتى يمكن تقسيم النافذة إلى أربعة أجزاء.



اللعبة الذهنية 55

مدة اللعبة ....

موعـد السـودوكو! هـل يمكنـك أن تحـل اللغـز بكتابـة الأرقـام مـن 1 إلـى 9 كل رقـم مـرة واحـدة فـي كل عمـود، وكل صـف، وكل مسـاحة تحتـوي علـى تسـعة مربعـات صغيـرة؟

	8	2	9		6	4	7	
4	1		3		2		6	9
7				1				3
9	2						1	8
		8				9		
1	6						3	5
8				2				7
2	7		4		5		8	6
	5	1	7		8	3	2	

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 66 4/18/2023 07:39:16 م

اللعبة الذهنية 56

مدة اللعبة ....

هل يمكنك حل هذه المسائل الذهنية في رأسك دون أن تكتب أي أرقام حتى تصل للحل النهائي؟

ابدأ بالقيمة الموضحة أعلى كل عمود، ثم اتبع كل سهم بالترتيب، ونفذ التعليمات الحسابية المطلوبة حتى تصل إلى المساحة الخالية. اكتب النتيجة النهائية في هذه المساحة.

على سبيل المثال، في العمود الأول ستبدأ بالرقم 16، ثم تقسمه على الرقم 4، ثم تقوم بضرب الناتج الذي ستحصل عليه في 6، وهكذا حتى تصل إلى النهاية.

أ.	ب.	ج.
16	12	20
÷4	÷6	+13
×6	+15	-5
-19	×4	+17
+12	-20	-13
-10	+7	×2

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 67 4/18/2023 07:39:16 م

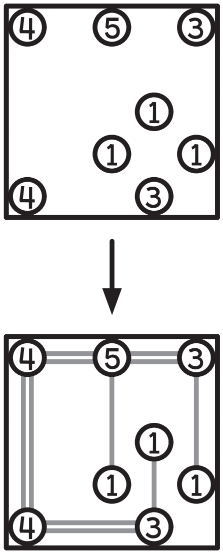
اللعبة الذهنية 57

أكمل الألغاز التالية برسم خطوط تمثل جسورًا بين "الجزر" المرقمة.

القواعد

- يمكن فقط أن ترسم جسورًا رأسية أو أفقية، وكل جزيرة يجب أن يخرج منها جسور بالعدد المكتوب نفسه على الجزيرة.
- لا يمكن للجسور أن تتقاطع فيما بينها، ولا يمكن كذلك أن تمر من فوق أي جزيرة.
- الخط الواحد يمثل جسرا واحدا، ولا يمكن أن يكون هناك أكثر من جسرين لربط أي جزيرتين.
- يجب أن تكون كل الجسور مرتبة بحيث يمكن لأي شخص أن يسير من جزيرة إلى جزيرة فقط باستخدام الجسور التي قمت برسمها.

وإليك مثالًا محلولًا لمزيد من التوضيح.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 68 4/18/2023 07:39:16 م

مدة اللعبة ....

4				4				3
	3		3					
4					3			6
			1			1		
	4			3				
4		1				3		
	2				1			
4		4		4		4		
	2		4		3			3

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 69 4/18/2023 07:39:17 م

اللعبة الذهنية 58

مدة اللعبة ....

لغـز الأرقــام التالــي يشــبه الكلمــات المتقاطعــة، ولكنــه مختلــف بعــض الشــيء. فبـدلا مـن التلميحـات المكتوبـة، فـإن اللغـز نفسـه يحتـوي علـى كل التلميحـات التـي تحتـاج إليهـا. لحـل اللغـز يجـب أن تكتـب فـي كل مربـع فـارغ رقمـا مـن 1 إلـى 9، بحيـث تكـون كل العمليـات الحسـابية صحيحـة. يجـب أن تكـون النتائـج صحيحـة بشـكل أفقـي أو رأسـي ومـن اليميـن إلـى اليسـار ومـن أعلـى لأسـفل.

8	×		-	9	=	7
+	■	-	■	÷	■	-
	+	1	+	3	=	
÷	■	+	■	-	■	×
2	×		÷		=	4
=	■	=	■	=	■	=
5	+	3	÷	2	=	

نصيحة مهمة: من الأسهل أن تبدأ بصف أو عمود يحتوي على رقم واحد فقط مفقود.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 70 4/18/2023 07:39:17 م

اللعبة الذهنية 59

مدة اللعبة ....

اشحذ عقلك وحاول أن تحل اللغز التالي الذي يطلق عليه «سودوكو النافذة»، وهو نوع خاص من لعبة السودوكو. التحدي الذي ستواجهه هو أن تضع الأرقام من 1 إلى 9 كل رقم مرة واحدة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك ومكونة من تسعة مربعات.

	4	9				2	8	
1	2						4	3
8		3		7		1		6
			9	2	7			
		8	3		1	6		
			5	6	8			
2		4		1		3		5
7	9						2	8
	6	5				9	7	

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 71
4/18/2023 07:39:17 م

اللعبة الذهنية 60

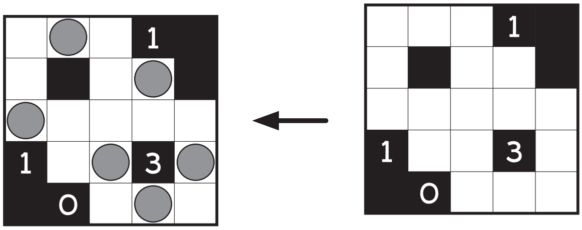
هــل عقلــك مســتعد للتألــق؟ الهــدف مــن هــذه اللعبــة أن تضــع مصابيــح فــي المربعــات الخاليــة الصحيحــة فــي الشــكل، بحيــث يكــون كل مربــع خــال متبــق مضــاءً بمصبــاح واحــد علــى الأقــل.

القواعد

- كل مصبــاح يضــيء المربعــات المجــاورة لــه مباشــرة فــي كل اتجــاه حتــى أول مربــع أســود تقابلــه، ولا ينبغــي إضــاءة المصابيــح بشــكل قطــري.
- بعــض المربعــات الســوداء تحتــوي على أرقــام تخبــرك بعــدد المربعــات المجاورة التــي يجــب أن تحتــوي علــى مصابيــح (المربــع المجــاور مــن الأعلى ومن الأســفل ومــن اليســار ومــن اليميــن، ولكــن ليس بشــكل قطــري).
- لا يمكن لمصباح أن يضيء أي مصباح آخر.
- يمكنك وضع المصابيح في أي مربعات خالية طالما اتبعت القواعد جيدا.

انظر إلى المثال التالي الذي يوضح الشكل قبل الحل وبعده.

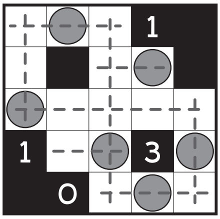
لاحظ كيف أن كل مربع يحمل رقما محاط بعدد من المصابيح تساوي الرقم نفسه الموضح في المربع.



إذا تخيلت كيف يضيء كل مصباح، فبإمكانك رؤية الحل الصحيح. كل المربعات يجب أن تضاء. ويجب اتباع الأرقام الإرشادية الموضحة في الشكل.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 72 4/18/2023 07:39:17 م

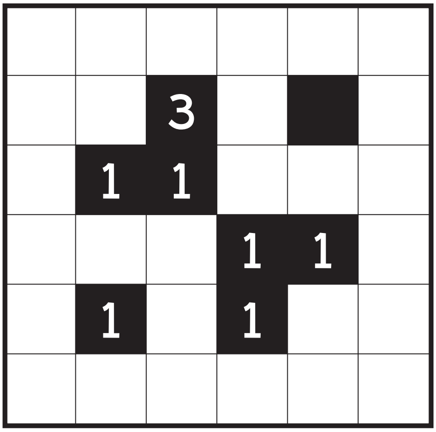
مدة اللعبة ....



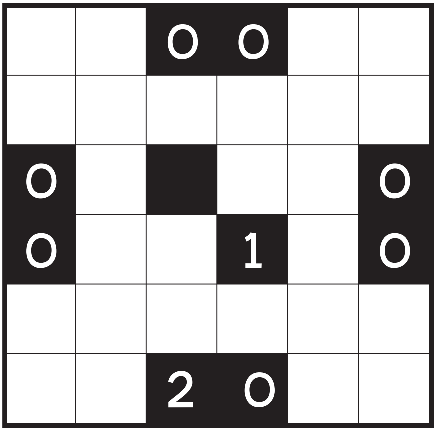
نصيحة مهمة: يمكن رسم الضوء الصادر من كل مصباح في شكل خط منقط ليكون الأمر أكثر وضوحاً.

الآن انظر إذا ما كان بإمكانك أن تحل اللغزين التاليين.

أ.



ب.



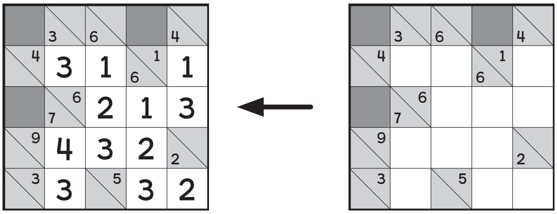
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 73 4/18/2023 07:39:17 م

اللعبة الذهنية 61

هل يمكن أن تحل ألغاز الكاكورو التالية بكتابة الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات البيضاء؟

القواعد

- ضع الأرقام بحيث يكون مجموع كل مجموعة مربعات بيضاء متتالية، بشكل أفقي أو رأسي، يساوي الرقم الإرشادي الموضح في المربع المظلل على يسار المربعات المتتالية أو أعلاها.
- إذا كان الرقم الإرشادي موجودًا أعلى الخط القطري، فإنه يشير إلى مجموع المربعات المتتالية الموجودة على يمينه، وإذا كان الرقم الإرشادي موجودًا أسفل الخط القطري، فإنه بشير إلى مجموع المربعات المتتالية الموجودة أسفله.
- لا يمكن أن تكرر أي رقم في أي مجموعة مربعات متتالية. على سبيل المثال، لكي تحل الرقم الإرشادي «4»، فإنك يجب أن تستخدم الرقمين «3» و«1»؛ حيث إن «2» و«2» يمثلان رقمًا مكررًا.



انظر إلى هذا المثال قبل الحل وبعده لمزيد من التوضيح.

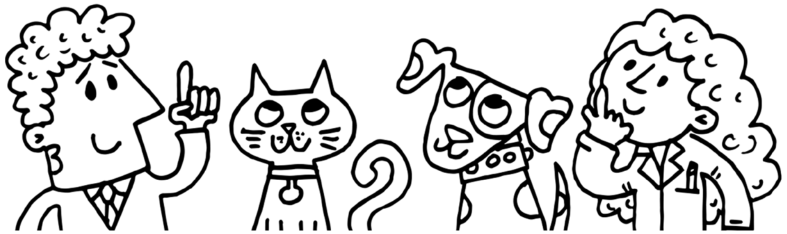
مدة اللعبة ....

أ.

■	■	■	■	6\	■
■	■	■	6\1		3\
■	■	6\6			
■	1\6				■
\6				■	■
■	\3		■	■	■

ب.

■	■	■	4\	2\	6\
■	■	3\6			
■	9\3			3\2	
\4			4\4		
\2		1\3			■
\8				■	■



اللعبة الذهنية 62

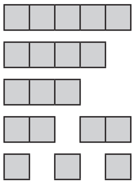
الهدف من لعبة السفن الحربية التالية هو العثور على مجموعة السفن المخفية في الشكل. تختلف السفن في الطول وتوجد أكثر من سفينة واحدة بنفس الطول. مهمتك أن تعرف عدد المربعات التي تحتوي على الماء فقط والمربعات التي تحتوي على أجزاء من السفن.

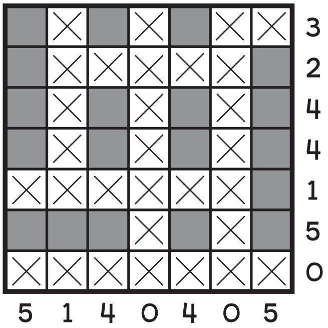
القواعد

- كل عمود وصف يحتويان على رقم بجوارهما، وهذا الرقم يشير إلى عدد أجزاء السفينة الموجود في هذا الصف أو هذا العمود.
- السفن لا تأخذ وضعًا قطريا.
- لا تتلامس السفن فيما بينها من اليمين أو اليسار أو من القمة أو من القاع (على الرغم من أنها قد تتلامس قطريا).

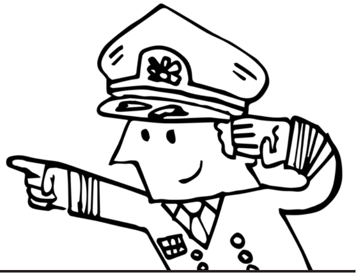
انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح. الشكل على اليمين يوضح السفن التي يجب العثور عليها في الشكل الرئيسي على اليسار.

1 x حاملة طائرات
1 x سفينة حربية
1 x سفينة استطلاع
2 x سفن مدمِّرة
3 x غواصات





علامات x في الشكل تمثل الماء.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 76 4/18/2023 07:39:18 م

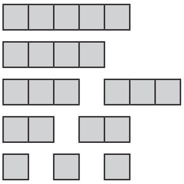
مدة اللعبة ....

نصائح مهمة:

- حـاول أن تبـدأ بوضـع علامـات x فـي المربعـات التـي تعـرف بـكل تأكيـد أنهـا تمثـل المـاء فقـط لأن الصـف أو العمـود مميـز برقـم «صـفـر» فـي الجـوار.
- عندمـا تمـلأ المربعـات التـي تعـرف بـكل تأكيـد أنهـا تحتـوي علـى سـفينة كاملـة، لا تنـسَ أن تضـع علامـات x فـي المربعـات المتبقيـة؛ حيـث إنهـا تحتـوي علـى المـاء.

الآن حاول أن تعثر على السفن الحربية في الشكل التالي.

1 x حاملة طائرات
1 x سفينة حربية
2 x سفينة استطلاع
2 x سفن مدمرة
3 x غواصات



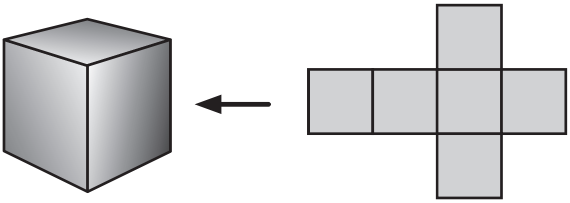
										1
										2
										7
										2
										0
										4
										0
										2
										4
										0
1	1	4	2	3	0	7	0	1	3	

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 77 4/18/2023 07:39:18 م

اللعبة الذهنية 63

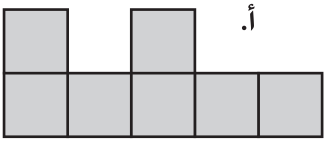
مدة اللعبة ....

إذا قمت بقص شبكة الشكل التالية، يمكنك طيَّها لتصنع مكعبا ذا ستة أوجه دون أن يتبقى أي وجه غير مستخدم.

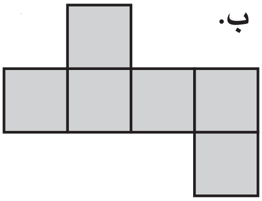


فيما يلي خمس شبكات أشكال إضافية، ولكن ثلاثًا منها فقط يمكن أن تصنع مكعبا ذا ستة أوجه. حدد هذه الشبكات الثلاث.

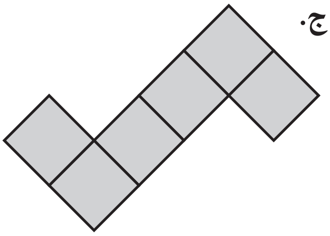
أ.



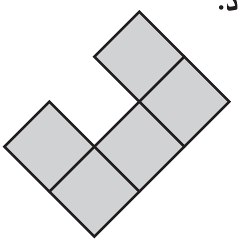
ب.



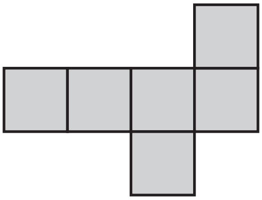
ج.



د.



هـ.

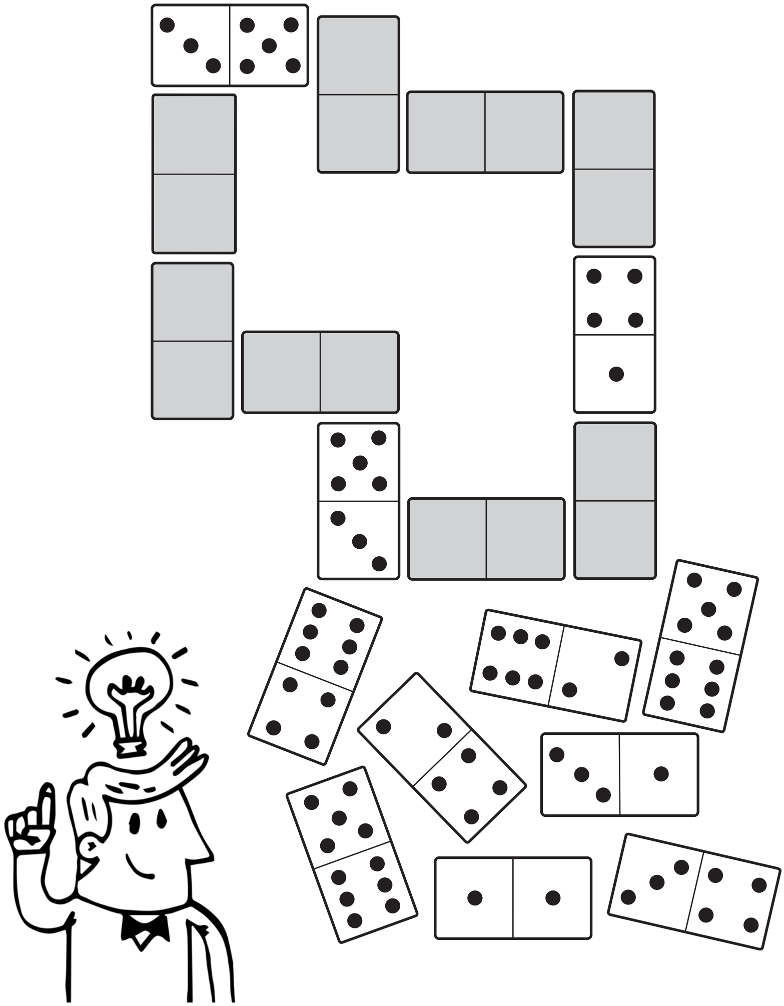


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 78 4/18/2023 07:39:19 م

اللعبة الذهنية 64

مدة اللعبة ....

هـل لديـك مـا يكفـي مـن الشـجاعة لحـل لغـز الدومينـو الصعـب؟ يجـب أن تضـع قطـع الدومينـو الثمانـي المتفرقـة فـي المناطـق المظللـة فـي الرسـم علـى شـكل قطـع الدومينـو، حتـى تكتمـل حلقـة الدومينـو المغلقـة. يمكـن لقطعـة الدومينـو أن تلامـس قطعـة أخـرى إذا كان لهمـا الرقـم نفسـه فـي الاتجـاه نفسـه.



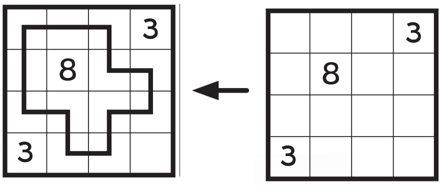
اللعبة الذهنية 65

استخدم قدراتك الذهنية لتكملة لغز كاسحة الخطوط التالية. الهدف من اللغز أن ترسم حلقة مغلقة من الخطوط المستقيمة.

القواعد

- غير مسموح برسم خطوط قطرية.
- لا يمكن للخطوط أن تتقاطع، لكن يمكن لها أن تمر فقط على المربعات الخالية.
- المربعات المكتوب بداخلها أرقام توضح عدد المربعات التي تمر منها الحلقة المغلقة، بما في ذلك المربعات القطرية.

انظر إلى المثال التالي، هل يمكن أن ترى المربع المكتوب بداخله الرقم 8؟ هذا المربع يلتقي مع 8 مربعات أخرى تمر من خلالها الحلقة المغلقة.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 80 4/18/2023 07:39:19 م

مدة اللعبة ....

أ.

3					3
	5				
		5			
				8	
		5			

ب.

				6	
		4			
	6				
			7		
3					

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 81 4/18/2023 07:39:19 م

اللعبة الذهنية 66

مدة اللعبة ....

هـل يمكـن أن تسـتخدم مهارتـك وبراعتـك فـي العثـور علـى الأرقـام المخفيـة فـي الشـكل؟ ربمـا تجـد هـذه الأرقـام بشـكل أفقـي أو رأسـي أو قطـري وربمـا مـن اليسـار لليميـن وربمـا العكـس. الأفضـل لـك أن تسـتعد جيـدا لحـل هـذا اللغـز، فسـوف تحتـاج فيـه لـكل قدراتـك المتعلقـة بالبحـث عـن الأرقـام!

3	2	6	3	6	1	9	8	1
9	4	7	1	4	6	6	7	2
8	7	5	2	3	2	4	5	3
4	2	8	3	5	6	2	8	8
3	2	2	6	4	2	5	5	7
7	3	4	1	8	6	6	9	6
1	8	6	9	7	5	3	4	2
5	1	2	6	5	3	2	9	7
4	3	1	5	9	3	2	1	9
2	4	4	6	9	8	6	5	7

6672	5621
3984	7972
2516	8669
4875	4318
9123	1365

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 82 4/18/2023 07:39:19 م

اللعبة الذهنية 67

مدة اللعبة ....

استخدم كل قدراتك الحسابية لترى إذا كنت ستعرف الرقم التالي في المتتابعات الحسابية التالية أم لا.

أ. 19 16 13 10 ____

ب. 2 3 5 7 ____

ج. 3 8 13 18 ____

د. 256 64 16 4 ____

هـ. 4 5 9 14 23 ____

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 83 4/18/2023 07:39:20 م

اللعبة الذهنية 68

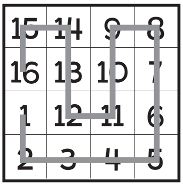
مدة اللعبة ....

هـل يمكنـك أن تمـلأ المربعـات الخاليـة بالأرقـام مـن 1 إلـى 16 بحيـث تكتـب كل رقـم مـرة واحـدة؟

القواعد

- يجـب أن تكـون قـادرا علـى أن تبـدأ بالرقـم «1» ثـم تنتقـل إلـى «2» ثـم «3» ثـم «4»، بالتحـرك علـى المربعـات الموجـودة فـي الشـكل.
- يمكـن التحـرك فقـط لليميـن، ولليسـار، ولأعلـى، ولأسـفل بيـن المربعـات، ولكـن لا يمكـن التحـرك بشـكل قطـري.

هذا المثال المحلول سوف يساعدك على فهم هذه القواعد.



أ.

4			7
	10	9	
	11	14	
1			16

ب.

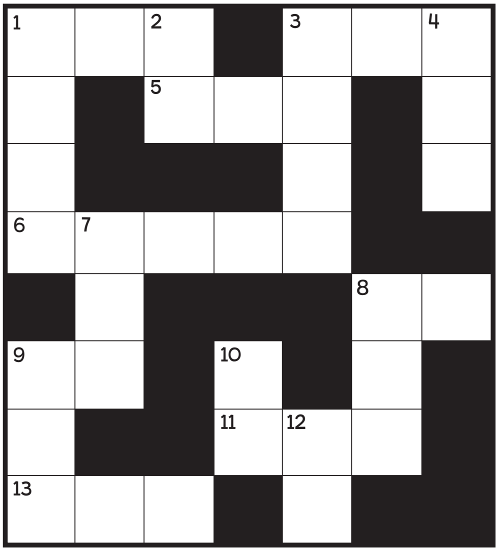
12			15
	10	9	
	1	8	
3			6

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 84 4/18/2023 07:39:20 م

اللعبة الذهنية 69

مدة اللعبة ....

لغز الأرقام المتقاطعة التالي يشبه تماما لغز الكلمات المتقاطعة، إلا أنه لا يحتوي على أية كلمات! لحل هذا اللغز، حاول أن تعرف إجابة كل تلميح من التلميحات التالية، وأن تضع كل إجابة في المربع المناسب في الشكل المقابل.



أفقيًا

1. 13-176
3. 345+421
5. 4+503
6. واحد وأربعون ألفًا
8. 8+15
6. 14×6
8. 8+15
9. 6×14
11. 76+51
13. 48-732

رأسيًا

1. 23+1001
2. 5×7
3. سبع آلاف وسبع مائة وتسعون
4. 60×10
7. 12×12
8. مائتان وسبع وأربعون
9. 2×423
10. 6÷66
12. 3×8

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 85 4/18/2023 07:39:20 م

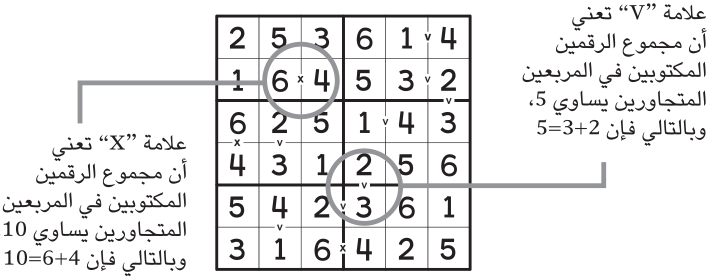
اللعبة الذهنية 70

حـاول حـل لغـز "سـودوكو XV" التالـي. وهـو لعبـة شـبيهة بالسـودوكو العاديـة ولكـن مـع إضافـة تحـد يثيـر عقلـك ويحفـزه.

القواعد

- يجـب أن تضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 6 دون تكـرار فـي كل صـف أو عمـود أو أي منطقـة محاطـة بالخـط الأسـود السـميك وتشـمل سـتة مربعـات.
- توجـد علامـات إرشـادية علـى شـكل "X" و"V" بيـن بعـض المربعـات المتجـاورة، وهـذا يعنـي أن مجمـوع الرقميـن المكتوبيـن فـي هذيـن المربيعـن يسـاوي 10 أو 5.
- إذا رأيـت علامـة "X" فـإن مجمـوع الرقميـن يجـب أن يسـاوي 10، وإذا رأيـت "V" فـإن مجمـوع الرقميـن يجـب أن يسـاوي 5. إذا مـا كنـت تعـرف الأرقـام الرومانيـة جيـدا، فـإن هـذا سيسـاعدك علـى تذكـر هـذه القاعـدة جيـدًا، حيـث إن "X" فـي الأرقـام الرومانيـة تعنـي 10 و"V" فـي الأرقـام الرومانيـة تعنـي 5.
- علامـات "X" و"V" الممكنـة كلهـا موضحـة فـي الشـكل، وهـذا يعنـي أنـه إذا لـم يكـن هنـاك علامـة "X" أو "V" بيـن أي مربيعـن، فيجـب أن تعـرف أن مجمـوع هذيـن المربعيـن لا يسـاوي 10 أو 5. أنـت بحاجـة لأن تتذكـر هـذه القاعـدة جيـدا حتـى يمكنـك حـل هـذا النـوع مـن السـودوكو.

فيما يلي مثال محلول لمزيد من التوضيح.

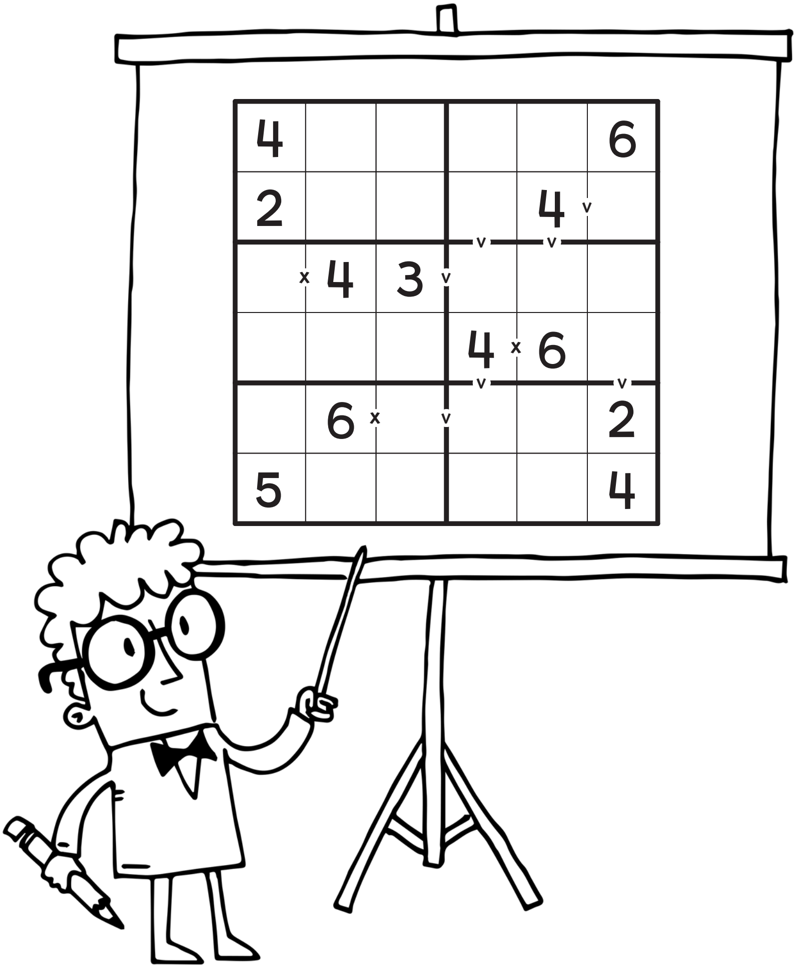


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 86
4/18/2023 07:39:20 م

مدة اللعبة ....

نصيحــة مهمــة: إذا كنـت فــي حاجـة للمســاعدة علــى البــدء، فيمكنــك أن تبــدأ بمحاولــة معرفــة الأرقــام المجــاورة لعلامــة "X" أو "V"، والتــي توجــد أرقــام بالفعــل مجــاورة لهــا.

4					6
2				4	
	4	3			
			4	6	
	6				2
5					4



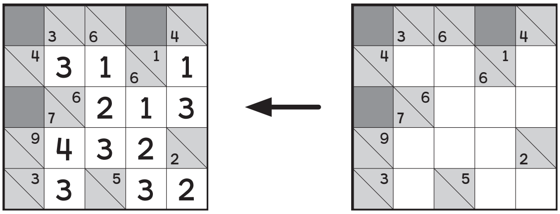
اللعبة الذهنية 71

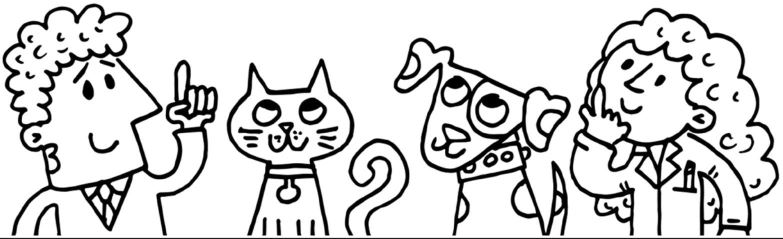
هـل يمكنـك حـل ألغـاز الكاكـورو التاليـة بكتابـة الأرقـام مـن 1 إلـى 9 فـي المربعـات البيضـاء؟

القواعد

- ضـع الأرقـام بحيـث يكـون مجمـوع كل مجموعـة مربعـات بيضـاء متتاليـة بشـكل أفقـي أو رأسـي يسـاوي الرقـم الإرشـادي الموضـح فـي المربـع المظلـل علـى يسـار المربعـات المتتاليـة أو أعلاهـا.
- إذا كان الرقـم الإرشـادي موجـودًا أعلـى الخـط القطـري، فإنـه يشـير إلـى مجمـوع المربعـات المتتاليـة الموجـودة علـى يمينـه، وإذا كان الرقـم الإرشـادي موجـودًا أسـفل الخـط القطـري، فإنـه بشـير إلـى مجمـوع المربعـات المتتاليـة الموجـودة أسـفله.
- لا يمكـن أن تكـرر أي رقـم فـي أي مجموعـة مربعـات متتاليـة. علـى سـبيل المثـال، لكـي تحـل الرقـم الإرشـادي «4»، فإنـك يجـب أن تسـتخدم الأرقـام «3» و«1» حيـث إن «2» و«2» يمثـلان رقمًـا مكـررًا.

انظر إلى هذا المثال قبل الحل وبعد الحل لمزيد من التوضيح.

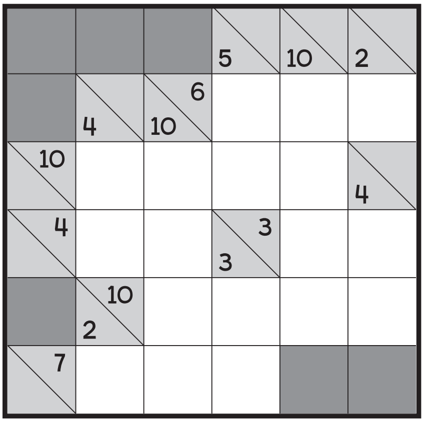




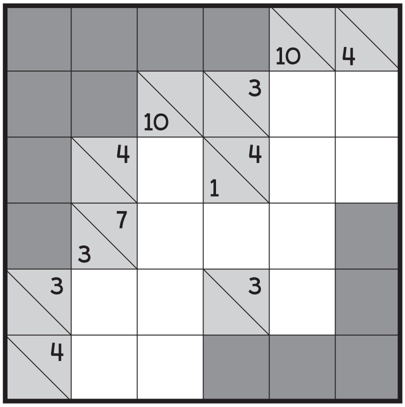
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 88 4/18/2023 07:39:21 م

مدة اللعبة ....

أ.



ب.



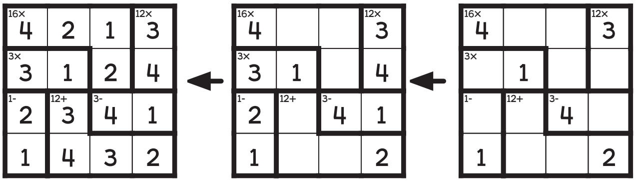
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 89 4/18/2023 07:39:21 م

اللعبة الذهنية 72

مدة اللعبة ....

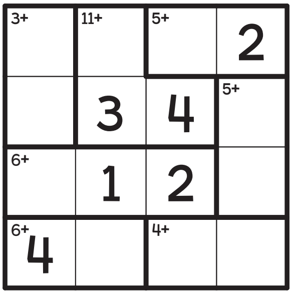
لكـي تحـل هـذا اللغـز الحسـابي الشـبيه بالسـودوكو، ضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 4 مـرة واحـدة فـي كل صـف أو عمـود. يجـب أن تضـع هـذه الأرقـام فـي كل منطقـة محاطـة بخـط سـميك بحيـث تسـاوي الرقـم الإرشـادي الصغيـر المكتـوب فـي كل منطقـة.

انظر إلى هذا المثال:

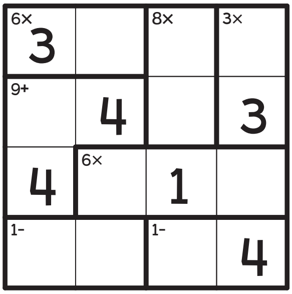


- بالنسـبة للمنطقـة التـي تشـمل ثمانيـة مربعـات بالعـرض ومربعيـن بالطـول، أنـت بحاجـة لأن تجـد رقمـا آخـر فـي هـذه المنطقـة يتبـع القواعـد المذكـورة أعـلاه. فـي المنطقـة التـي تحتـوي علـى علامـة "12x" يمكنـك وضـع الرقـم "4"، حيـث إن 3×4=12. وبالنسـبة للمنطقـة التـي تحتـوي علـى علامـة "1-" يمكنـك كتابـة الرقـم "2"، حيـث إن 2-1=1. ويمكنـك حـل "3x" و "3-" بنفسـس الطريقـة.
- الآن يمكنـك أن تكمـل الصفيـن الثالـث والرابـع بنفـس الطريقـة. تذكـر فقـط أن تضـع الأرقـام 1 و2 و3 و4 فـي كل صـف وكل عمـود. وعندمـا تنتهـي مـن ذلـك، يجـب أن تكـون قـادرا علـى تكملـة باقـي المربعـات مسـتخدما نفـس العمليـات الحسـابية.

أ.



ب.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 90 4/18/2023 07:39:22 م

اللعبة الذهنية 73

مدة اللعبة ....

لغـز الأرقـام التالـي يشـبه الكلمـات المتقاطعـة، ولكنـه مختلـف قليـلًا. فبـدلا مـن التلميحـات المكتوبـة، فـإن اللغـز نفسـه يحتـوي علـى كل التلميحـات التـي تحتـاج لهـا. لحـل اللغـز يجـب أن تكتـب فـي كل مربـع فـارغ رقمـا مـن 1 إلـى 9، بحيـث تكـون كل العمليـات الحسـابية صحيحـة. يجـب أن تكـون النتائـج صحيحـة بشـكل أفقـي أو رأسـي ومـن اليميـن إلـى اليسـار ومـن أعلـى لأسـفل.

6	+		-	7	=	
-	■	+	■	-	■	+
4	-		+	4	=	3
+	■	-	■	+	■	+
	-	2	+	1	=	
=	■	=	■	=	■	=
5	+		-		=	7

نصيحة مهمة: من الأسهل أن تبدأ بصف أو عمود يحتوي على رقم واحد فقط مفقود.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 91 4/18/2023 07:39:22 م

اللعبة الذهنية 74

مدة اللعبة ....

اشحذ عقلك وحاول أن تحل اللغز التالي الذي يطلق عليه «سودوكو النافذة»، وهو نوع خاص من لعبة السودوكو. التحدي الذي ستواجهه هو أن تضع الأرقام من 1 إلى 9 كل رقم مرة واحدة في كل صف وكل عمود وكل منطقة محاطة بخط سميك ومكونة من تسعة مربعات في المناطق الأربع المظللة، التي تحتوي كل منطقة منها على تسعة مربعات.

	5	1				6	2	
2			1		9			4
9				6				8
	9			1			6	
		4	6		3	9		
	8			4			3	
7				2				5
8			7		6			3
	2	9				1	7	

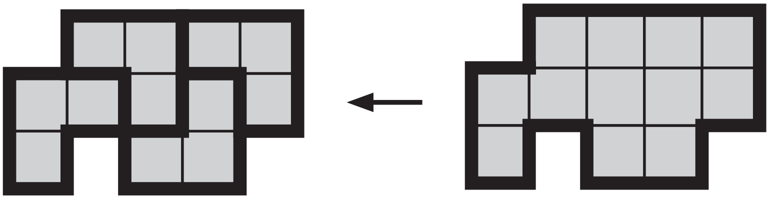
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 92 4/18/2023 07:39:22 م

اللعبة الذهنية 75

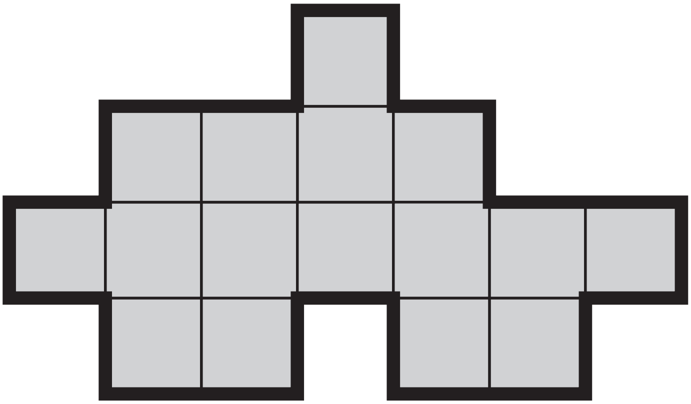
مدة اللعبة ....

بالرسـم فـوق الخطـوط الموجـودة، هـل يمكـن تقسـيم الشـكل إلـى أربعـة قطـع متطابقـة، دون أن تتـرك أي جـزء غيـر مسـتخدم؟ إذا تخيلـت تقسـيم هـذا الشـكل إلـى أربعـة قطـع، فـإن القطـع الأربـع يجـب أن تكـون متطابقـة تماما إذا مـا أدرتهـا كلهـا فـي الاتجـاه نفسـه. لا يمكـن أن تقلـب القطعـة أو تعكسـها فقـط يمكنـك إدارتهـا.

انظر إلى هذا المثال، هل يمكن أن ترى كيف أصبح لديك أربعة أشكال متطابقة إذا ما قمت بقص كل شكل محاط بخطوط سميكة وأدرت الأشكال كلها في نفس الاتجاه؟



نصيحة مهمة: ابدأ بمحاولة تخيل حجم كل قطعة. ولأن كل القطع يجب أن تكون بنفس الحجم، يجب عليك أن تعد المربعات الموجودة في الشكل ثم تقسم عدد المربعات على أربعة.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 93 4/18/2023 07:39:22 م

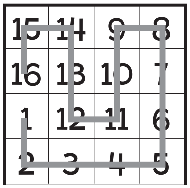
اللعبة الذهنية 76

مدة اللعبة ....

هـل يمكنـك أن تمـلأ المربعـات الخاليـة بشـرط أن يحتـوي الشـكل الصغيـر **(اللغـز أ)** علـى الأرقـام مـن 1 إلـى 16، بحيـث تكتـب كل رقـم مـرة واحـدة، والشـكل الكبيـر **(اللغـز ب)** علـى الأرقـام مـن 1 إلـى 25، بحيـث تكتـب كل رقـم مـرة واحـدة؟

القواعد

- يجـب أن تكـون قـادرا علـى أن تبـدأ بالرقـم «1» ثـم تنتقـل إلـى «2» ثـم «3» ثم «4»، بالتحرك على المربعات الموجودة في الشكل.
- يمكـن التحـرك فقـط لليميـن، ولليسـار، ولأعلـى، ولأسـفل بيـن المربعـات، ولكـن لا يمكـن التحـرك بشـكل قطـري.



هذا المثال المحلول سوف يساعدك على فهم هذه القواعد.

أ.

	8	9	
2			11
3			16
	5	14	

ب.

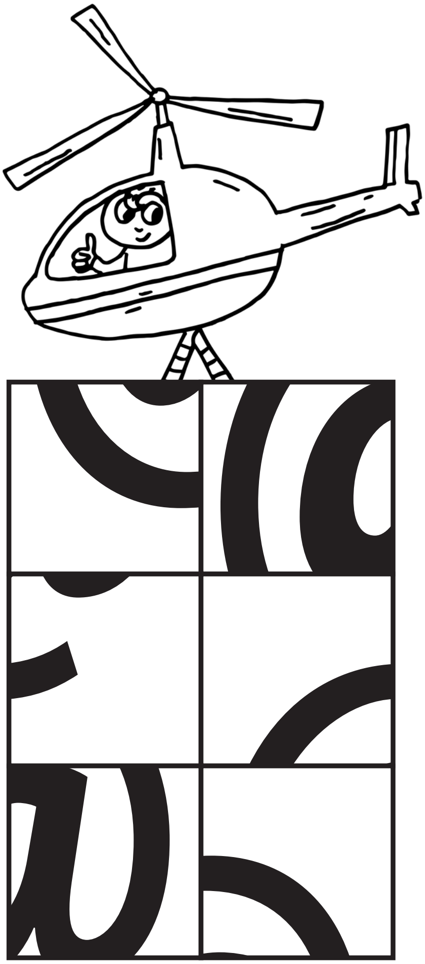
19		13		11
	17		9	
21		15		7
	23		5	
25		3		1

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 94 4/18/2023 07:39:23 م

اللعبة الذهنية 77

مدة اللعبة ....

باســتخدام خيالــك فقــط، هــل يمكنــك أن تعــرف رمــز لوحــة مفاتيــح الحاســوب الــذي يمكنــك أن تحصــل عليــه بقــص هــذه المربعــات الســتة وإعــادة ترتيبهــا؟ لن تحتاج لتدوير المربعات، فقط تخيل تغيير موضع كل مربع.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 95 4/18/2023 07:39:23 م

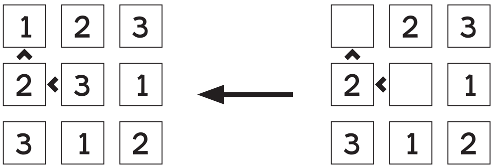
اللعبة الذهنية 78

مدة اللعبة ....

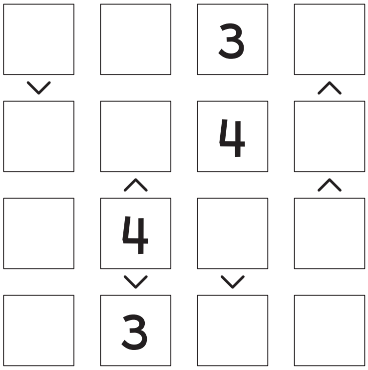
يمكنك حل لغز الفوتوشيكي التالي من خلال وضع الأرقام من 1 إلى 4 كل رقم مرة واحدة في كل صف وكل عمود.

يجب أن تتبع علامة «>». هذه هي الأسهم التي تتجه من الرقم الأكبر إلى الرقم الأصغر. على سبيل المثال، يمكن أن تكتب «2>1»، حيث إن 2 بالفعل أكبر من 1، ولكن «1>2» سيكون خطأ لأن 1 ليس أكبر من 2 من حيث القيمة.

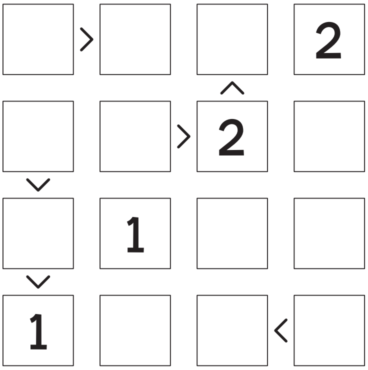
فيما يلي مثال محلول لمزيد من التوضيح.



أ.



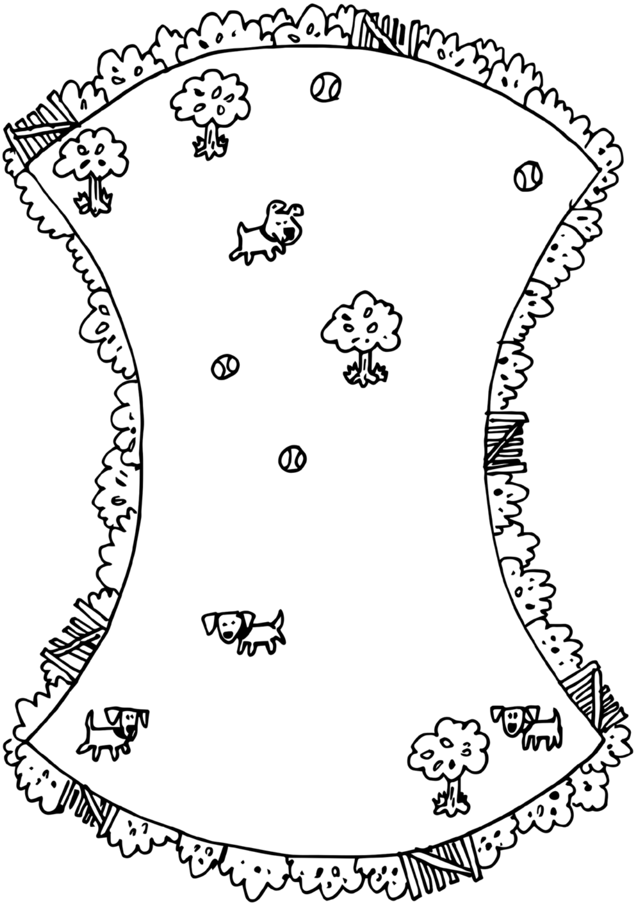
ب.



مدة اللعبة ....

هذه الكلاب الغاضبة يجب أن تظل تحت السيطرة.

باستخدام خطين مستقيمين فقط، حاول أن تقوم بتقسيم الحديقة التالية إلى أربع مناطق بحيث تحتوي كل منطقة على شجرة واحدة وكلب واحد وكرة واحدة. سيبدأ الخطان من أحد جوانب الحديقة ويصلان إلى الجانب الآخر. يجب أن يتقاطع الخطان حتى يمكن تقسيم الحديقة إلى أربعة أجزاء. يجب أن يظل الخطان داخل حدود هذا الشكل.



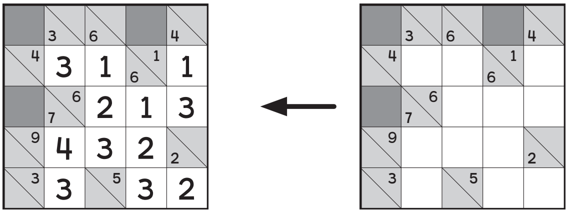
اللعبة الذهنية 80

هل يمكن أن تحل ألغاز الكاكورو التالية بكتابة الأرقام من 1 إلى 9 في المربعات البيضاء؟

القواعد

- ضع الأرقام بحيث يكون مجموع كل مجموعة مربعات بيضاء متتالية بشكل أفقي أو رأسي يساوي الرقم الإرشادي الموضح في المربع المظلل على يسار المربعات المتتالية أعلاها.
- إذا كان الرقم الإرشادي موجودًا أعلى الخط القطري، فإنه يشير إلى مجموع المربعات المتتالية الموجودة على يمينه، وإذا كان الرقم الإرشادي موجودًا أسفل الخط القطري، فإنه يشير إلى مجموع المربعات المتتالية الموجودة أسفله.
- لا يمكن أن تكرر أي رقم في أي مجموعة مربعات متتالية. على سبيل المثال، لكي تحل الرقم الإرشادي «4»، فإنك يجب أن تستخدم الرقمين «3» و«1» حيث إن «2» و«2» يمثلان رقمًا مكررًا.

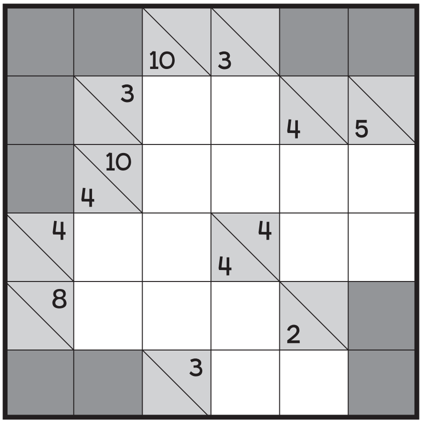
انظر إلى هذا المثال قبل الحل وبعده لمزيد من التوضيح.



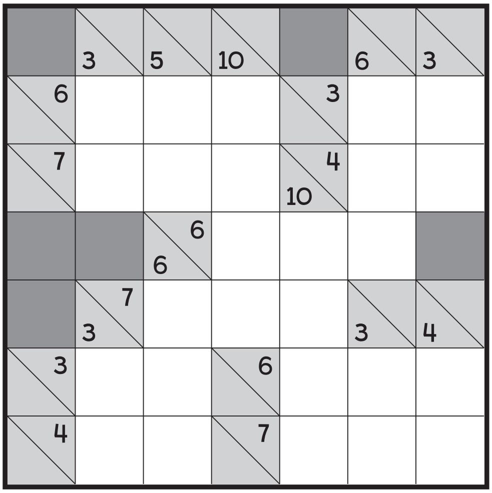
الالعاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 98 4/18/2023 07:39:23 م

مدة اللعبة ....

أ.



ب.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 99 4/18/2023 07:39:24 م

اللعبة الذهنية 81

مدة اللعبة ....

قـم بحـل لغـز السـودوكو التالـي بوضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 9 بحيـث لا يتكـرر أي رقـم فـي كل صـف، وكل عمـود، وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى تسـعة مربعـات.

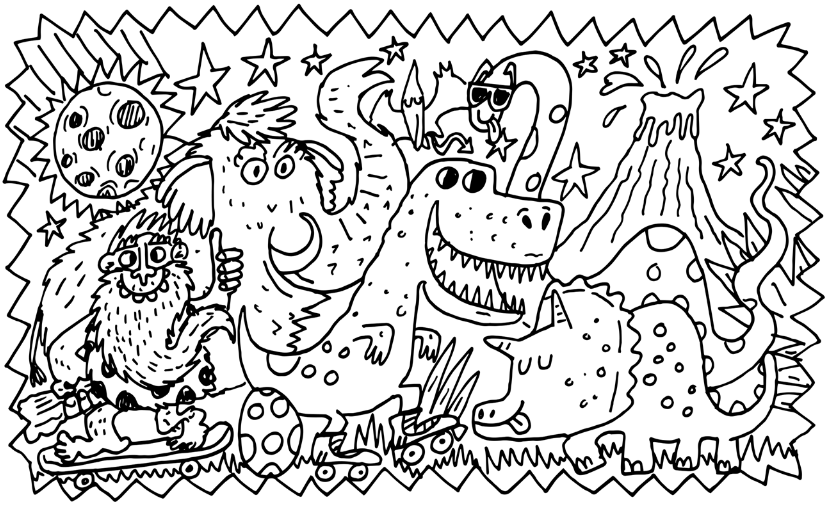
6	2						7	8
5	9		6		2		1	4
			9		8			
	7	1		9		8	4	
			8		4			
	6	4		2		5	3	
			3		9			
3	8		2		6		5	1
1	4						9	3

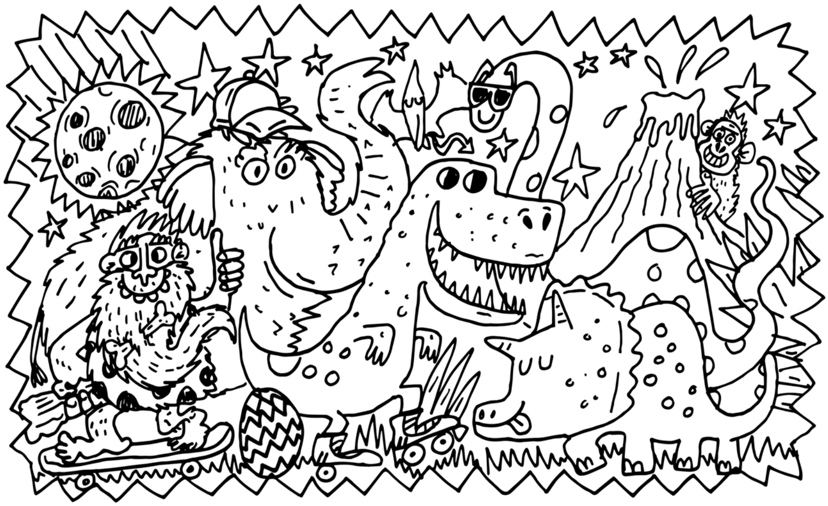
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 100 4/18/2023 07:39:24 م

اللعبة الذهنية 82

مدة اللعبة ....

هل يمكنك العثور على الاختلافات العشرة بين هاتين الصورتين المتشابهتين؟



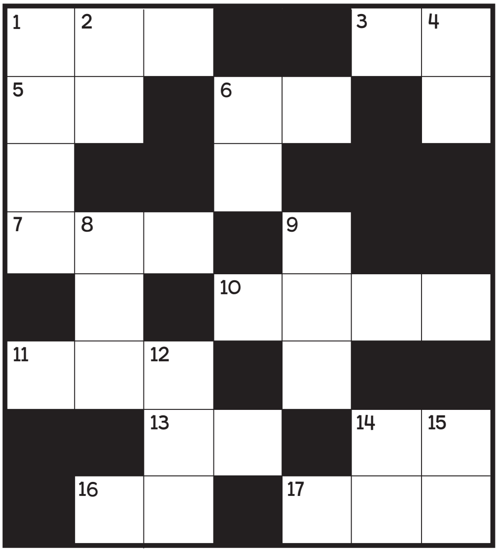


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 101 4/18/2023 07:39:24 م

اللعبة الذهنية 83

مدة اللعبة ....

لغز الأرقام المتقاطعة التالي يشبه تماما لغز الكلمات المتقاطعة، إلا أنه لا يحتوي على أية كلمات. لحل هذا اللغز، حاول أن تعرف إجابة كل تلميح من التلميحات التالية، وأن تضع كل إجابة في المربع المناسب في الشكل المقابل.



أفقيًا

1. 7×50
3. 13-30
5. 31+35
6. 23-50
7. 2×110
10. خمسة آلاف وأربعمائة واثنان وثلاثون
11. 11×11
13. 12+21
14. 11-100
16. 3×32
17. 101+610

رأسيًا

1. ثلاثة آلاف وستة مائة واثنان وسبعون
2. 15+41
4. 3×25
6. 5÷100
8. 2÷444
9. 38+106
12. 14-150
14. 9×9
15. 29-120

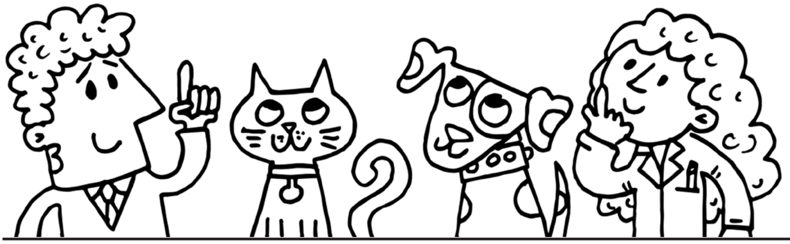
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 102 4/18/2023 07:39:24 م

اللعبة الذهنية 84

مدة اللعبة ....

هـل أنـت مسـتعد لحـل لعبـة «سـودوكو X“ فائقـة الصعوبـة؟ مهمتـك أن تضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 9 بشـرط ألا يتكـرر أي رقـم فـي كل صـف، وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى تسـعة مربعـات، وكذلـك فـي الخطين المظلليـن والمتقاطعيـن بشـكل قطـري.

		4	2	6	1	9		
	1			9			5	
6								7
8			5	3	7			9
2	7		8		9		1	5
5			6	1	2			4
1								2
	2			8			3	
		7	1	2	3	5		

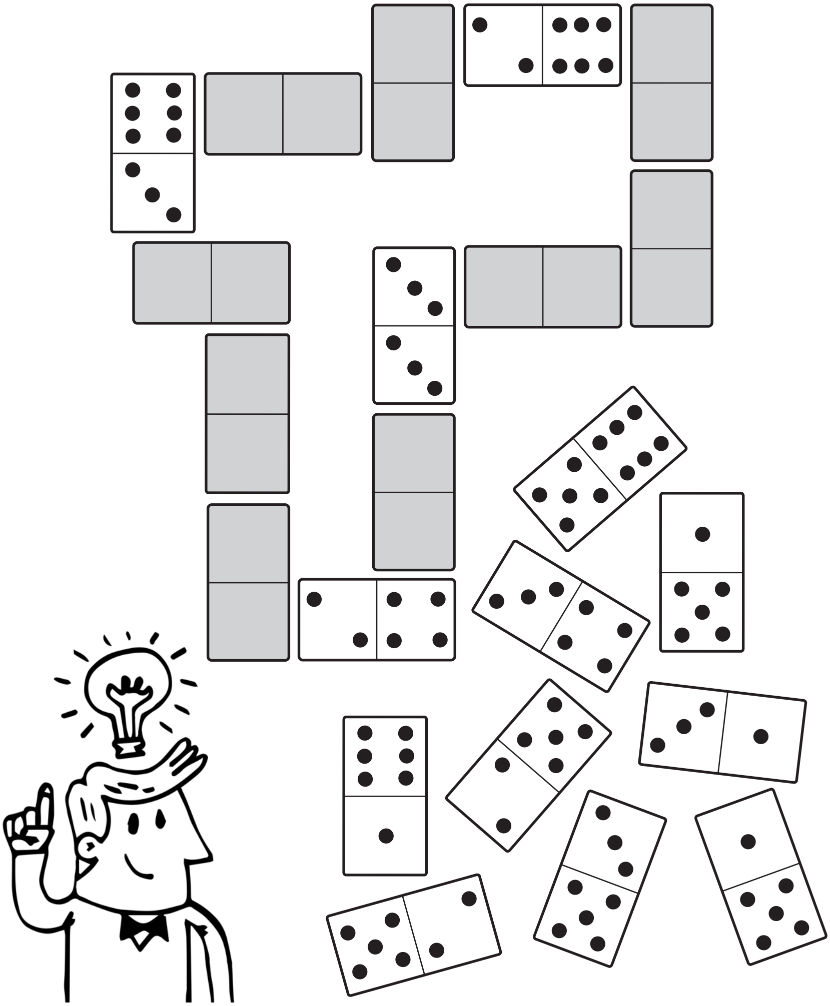


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 103
4/18/2023 07:39:24 م

اللعبة الذهنية 85

مدة اللعبة ....

هـل لديـك مـا يكفـي مـن الشـجاعة لحـل لغـز الدومينـو الصعـب؟ يجـب أن تضـع القطـع التسـع المتفرقـة مـن قطـع الدومينـو فـي المناطـق المظللـة فـي الرسـم علـى شـكل قطـع الدومينـو، حتـى تكتمـل حلقـة الدومينـو المغلقـة. يمكـن لقطعـة الدومينـو أن تلامـس قطعـة أخـرى إذا كان لهمـا الرقـم نفسـه فـي الاتجـاه نفسـه.



اللعبة الذهنية 86

مدة اللعبة ....

لغـز الأرقـام التالـي يشـبه الكلمـات المتقاطعـة، ولكنـه مختلـف قليـلًا. فبـدلا مـن التلميحـات المكتوبـة، فـإن اللغـز نفسـه يحتـوي علـى كل التلميحـات التـي تحتـاجـها. لحـل اللغـز يجـب أن تكتـب فـي كل مربـع فـارغ رقمـا مـن 1 إلـى 9، بحيـث تكـون كل العمليـات الحسـابية صحيحـة. يجـب أن تكـون النتائـج صحيحـة بشـكل أفقـي أو رأسـي ومـن اليميـن إلـى اليسـار ومـن أعلـى لأسـفل.

	-	2	+	6	=	
×	■	+	■	-	■	×
3	+		-	5	=	4
-	■	-	■	+	■	÷
	-		×	3	=	6
=	■	=	■	=	■	=
8	×	3	÷	4	=	

نصيحة مهمة: من الأسهل أن تبدأ بصف أو عمود يحتوي على رقم واحد فقط مفقود.

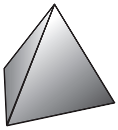
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 105 4/18/2023 07:39:24 م

اللعبة الذهنية 87

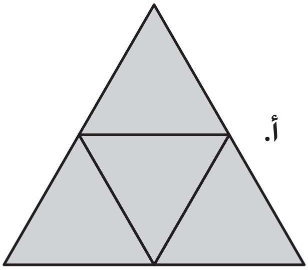
مدة اللعبة ....

إذا قمت بقص شبكات الأشكال التالية، فأي منه يمكن طيّه ليصبح هرمًا له أربعة أوجه وقاعدة على شكل مثلث؟

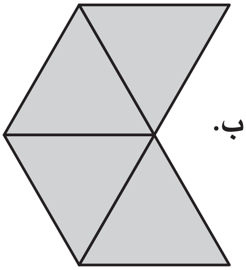
الهرم المطوي سيصبح بهذا الشكل:



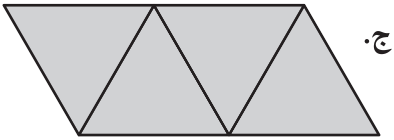
أ.



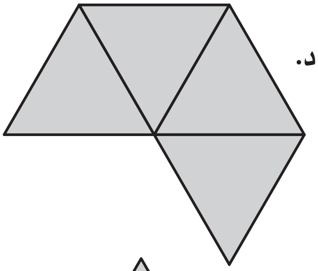
ب.



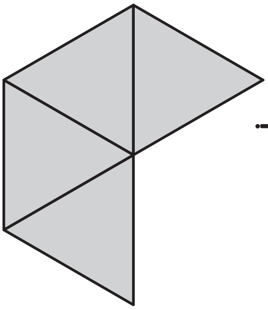
ج.



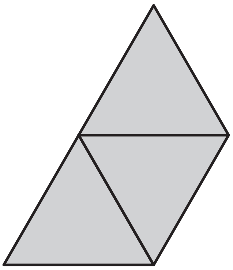
د.



هـ



و.

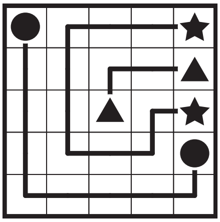


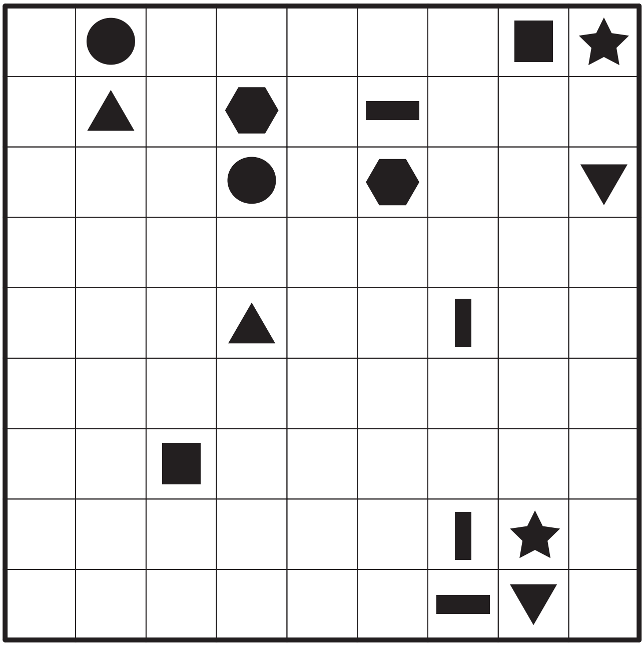
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 106 4/18/2023 07:39:24 م

مدة اللعبة .... اللعبة الذهنية 88

هـل يمكنـك رسـم خطـوط تصـل بيـن كل زوج مـن الأشـكال المتطابقـة؟ لا يمكـن للخطـوط أن تقاطـع أو تملـس بعضهـا البعـض. مسـموح لـكل مربـع صغيـر أن يمـر منـه خلالـه خـط واحـد فقـط، وكذلـك لا يمكـن رسـم خطـوط قطريـة.

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح.





العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 107 4/18/2023 07:39:25 م

اللعبة الذهنية 89

مدة اللعبة ....

هـل تمتلـك البراعـة الكافيـة لتكملـة هـرم الأعـداد الموضـح أمامـك؟ كل مربـع يحتـوي علـى رقـم يسـاوي مجمـوع الرقميـن الموجوديـن فـي المربعيـن أسـفله.
امـلأ كل مربـع فـارغ بالرقـم الصحيـح لتكملـة البـرج.

نصيحة مهمة: توجد طريقتان لمعرفة الأرقام المفقودة، يمكن أن تجمع الرقمين أسفل المربع الخالي، ويمكنك كذلك أن تطرح الرقم الموجود بجوار المربع الخالي من الرقم الموجود في المربع العلوي.

256						
128	128	152				
		66				
35		31		51		
			15	20	31	
12	8					17

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 108
4/18/2023 07:39:25 م

مدة اللعبة ....

اللعبة الذهنية 90

هـل يمكـن أن تسـتخدم قدراتـك الذهنيـة لحـل أحجيـة السـودوكو غيـر العاديـة التاليـة؟ عليـك أن تحـل اللغـز بوضـع رقـم مـن 1 إلـى 6 فـي كل مربـع، بشـرط ألا يظهـر أي رقـم مرتيـن فـي الصـف نفسـه أو العمـود نفسـه، أو أي منطقـة محـددة بالخـط السـميك.

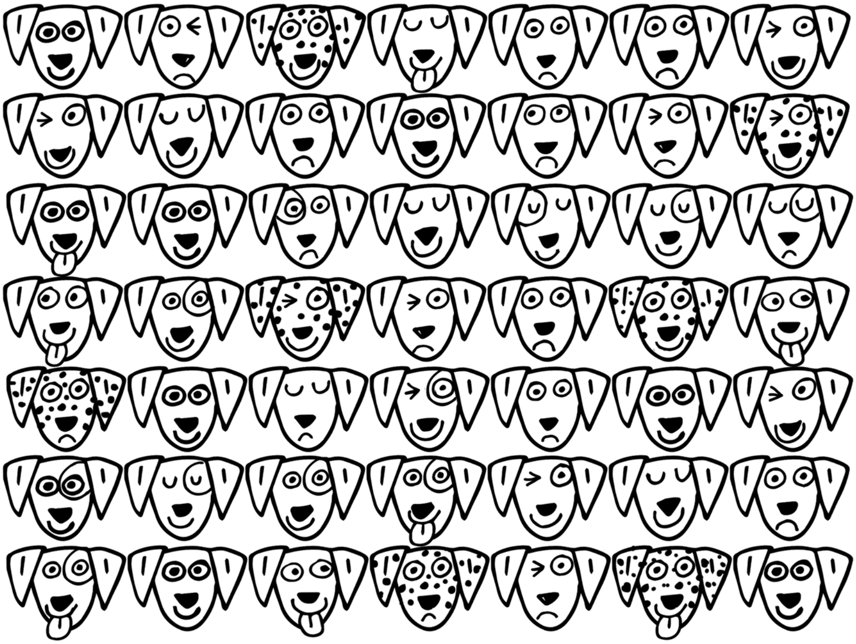
		2			3
2		6			1
					6
6					
1			3		4
3			6		

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 109 4/18/2023 07:39:25 م

اللعبة الذهنية 91

مدة اللعبة ....

انظر إلى أوجه الكلاب التالية.



أ. كم إجمالي عدد الكلاب؟

ب. كم عدد الكلاب المبتسمة؟

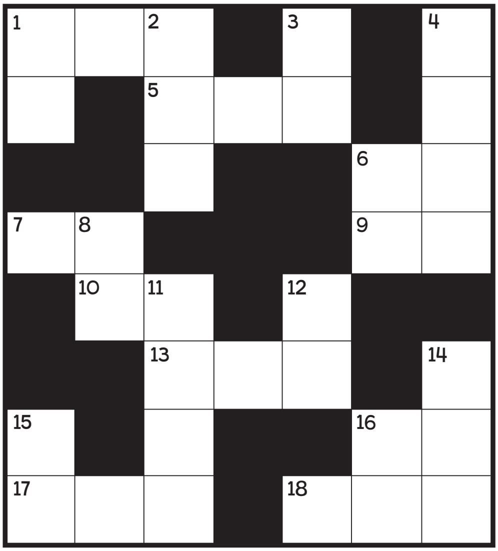
ج. كم عدد الكلاب الحزينة في نفس الصف أو العمود الذي يوجد به كلب يُخرج لسانه؟

د. كم إجمالي عدد العيون المفتوحة ؟

هـ. بدون أن تقوم بالعد، كم إجمالي عدد العيون المغلقة؟

و. هل عدد الكلاب النائمة أكثر أم عدد الكلاب التي تغمز بإحدى عينيها؟

لغـز الأرقـام المتقاطعـة التالـي يشـبه تمامـا لغـز الكلمـات المتقاطعـة، إلا أنـه لا يحتـوي علـى أيـة كلمـات! لحـل هـذا اللغـز، حـاول أن تعـرف إجابـة كل تلميـح مـن التلميحـات التاليـة، وأن تضـع كل إجابـة فـي المربـع المناسـب فـي الشـكل التالـي.



أفقيًّا

1. أربع مائة واثنان وستون
5. 15+549
6. 2÷44
7. 29+67
9. 100÷7600
10. 6×9
13. 275-500
16. 2÷30
17. 17-700
18. 2×180

رأسيًّا

1. 12×4
2. 3-260
3. 26-50
4. ثماني آلاف وتسع مائة وست وعشرون
6. 5+22
8. 35-100
11. 4000+273
12. 5×5
14. 250-1000
15. 2×18
16. 7+9

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 111 4/18/2023 07:39:25 م

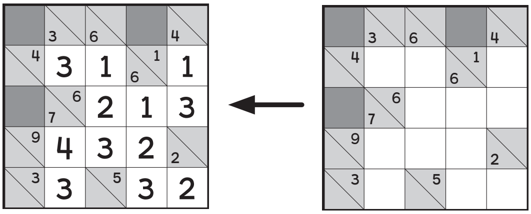
اللعبة الذهنية 93

هـل يمكـن أن تحـل ألغـاز الكاكـورو التاليـة بكتابـة الأرقـام مـن 1 إلـى 9 فـي المربعـات البيضـاء؟

القواعد

- ضـع الأرقـام بحيـث يكـون مجمـوع كل مجموعـة مربعـات بيضـاء متتاليـة بشـكل أفقـي أو رأسـي يسـاوي الرقـم الإرشـادي الموضـح فـي المربـع المظلـل علـى يسـار المربعـات المتتاليـة أو أعلاهـا.
- إذا كان الرقـم الإرشـادي موجـودًا أعلـى الخـط القطـري، فإنـه يشـير إلـى مجمـوع المربعـات المتتاليـة الموجـودة علـى يمينـه، وإذا كان الرقـم الإرشـادي موجـودًا أسـفل الخـط القطـري، فإنـه يشـير إلـى مجمـوع المربعـات المتتاليـة الموجـودة أسـفله.
- لا يمكـن أن تكـرر أي رقـم فـي أي مجموعـة مربعـات متتاليـة. علـى سـبيل المثـال، لكـي تحـل الرقـم الإرشـادي «4»، فإنـك يجـب أن تسـتخدم الرقميـن «3» و«1» حيـث إن «2» و«2» يمثـلان رقمًـا مكـررًا.

انظر إلى هذا المثال قبل الحل وبعده لمزيد من التوضيح.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 112 4/18/2023 07:39:25 م

مدة اللعبة ....

■	3\	12\	■	■	3\	4\
\4			■	20\4		
\9			11\11			
■	\18				6\	■
■	4\	8\6				11\
\11				\3		
\4			■	\12		

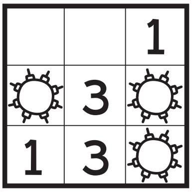
اللعبة الذهنية 94

استخدم قدراتك الذهنية لمعرفة المربعات التي تحتوي على ألغام.

القواعد

- أي مربع خال يمكن أن يحتوي على لغم، ولكن أي مربع مكتوب عليه أرقام لا يحتوي على أي لغم.
- الرقم على المربع يخبرك بعدد الألغام التي تلامس هذا المربع أفقيًّا ورأسيًّا وحتى قطريًّا.

انظر إلى المثال المحلول لمزيد من التوضيح.



الآن جرب حل الألغاز الثلاثة التالية:

أ.

	2	0		
			3	2
2				
2		4		2
	1	1	1	

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 114
4/18/2023 07:39:26 م

مدة اللعبة ....

ب.

1				4	2
	3				
3	4				
		3		2	
	2	1	1		
		0		2	

ج.

	2		
1		2	
1	1		
		1	1

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 115 4/18/2023 07:39:26 م

اللعبة الذهنية 95

مدة اللعبة ....

هل يمكن أن تستخدم مهارتك وبراعتك في العثور على الأرقام المخفية في الشكل؟ ربما تجد هذه الأرقام بشكل أفقي أو رأسي أو قطري وربما من اليسار لليمين وربما العكس. الأفضل لك أن تستعد جيدا لحل هذا اللغز، فسوف تحتاج فيه لكل قدراتك المتعلقة بالبحث عن الأرقام!

3	5	7	6	7	9	1	4	3
1	7	8	4	4	7	9	4	2
3	1	2	9	4	5	3	4	2
2	5	3	1	2	9	8	8	8
1	6	5	9	8	4	3	3	4
1	6	8	6	4	1	9	2	2
4	4	5	1	3	2	4	6	5
8	9	6	4	6	3	7	8	9
3	5	1	7	9	4	5	7	1
8	8	6	2	2	3	3	8	3

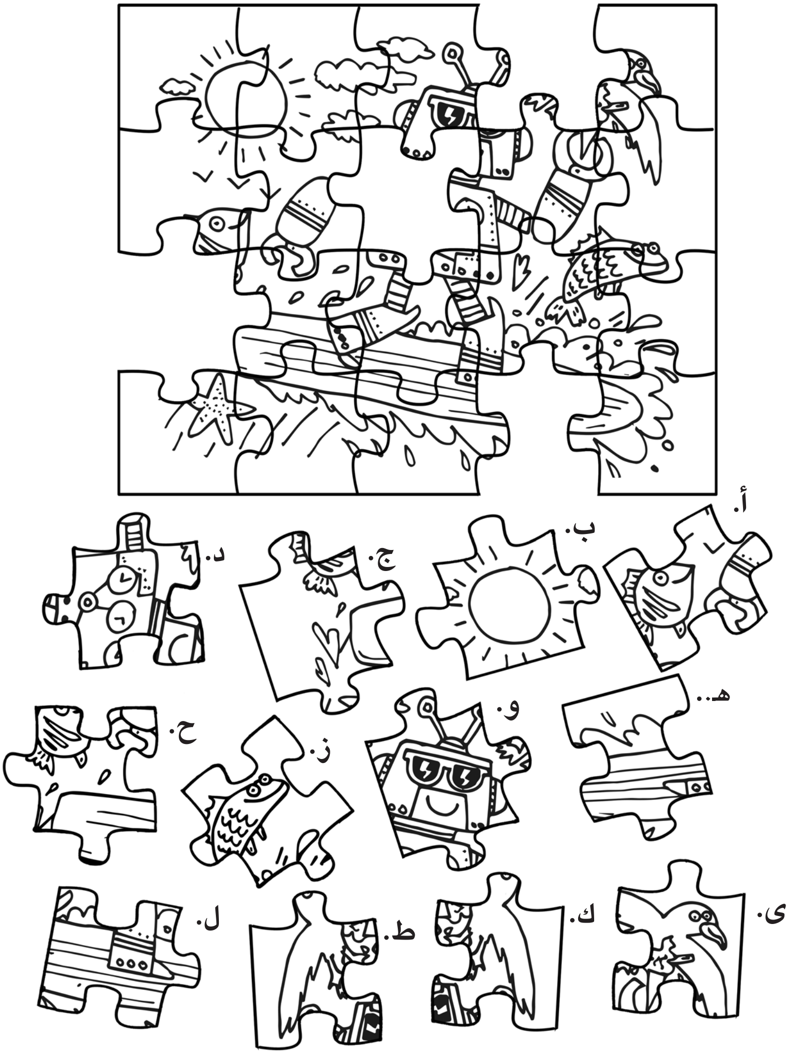
3576	5946
6491	6942
7629	3211
3383	8862
4483	2482

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 116
4/18/2023 07:39:26 م

اللعبة الذهنية 96

مدة اللعبة ....

القطــع الأربــع المطلوبــة لتكملــة هــذه الصــورة المقطعــة تــم خلطهــا ببعــض القطــع الأخـرى المختلفــة. هــل يمكنــك معرفــة القطــع المطلوبــة لتكملــة الشــكل؟



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 117 4/18/2023 07:39:26 م

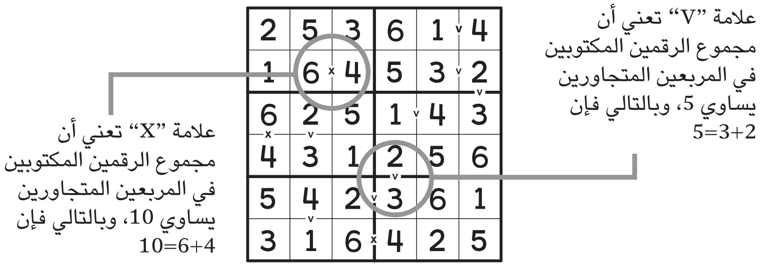
اللعبة الذهنية 97

حـاول حـل لغـز «سـودوكو XV» التالـي. هـي لعبـة شـبيهة بالسـودوكو العاديـة ولكـن مـع إضافـة تحـد يثيـر عقلـك ويحفـزه.

القواعد

- يجـب أن تضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 6 دون تكـرار فـي كل صـف أو عمـود أو أي منطقـة محاطـة بالخـط الأسـود السـميك وتشـمل سـتة مربعـات.
- توجـد علامـات إرشـادية علـى شـكل "X" و"V" بيـن بعـض المربعـات المتجـاورة، وهـذا يعنـي أن مجمـوع الرقميـن المكتوبيـن فـي هذيـن المربعيـن يسـاوي 10 أو 5.
- إذا رأيـت علامـة "X" فـإن مجمـوع الرقميـن يجـب أن يسـاوي 10، وإذا رأيـت "V" فـإن مجمـوع الرقميـن يجـب أن يسـاوي 5. إذا مـا كنـت تعـرف الأرقـام الرومانيـة جيـدا، فـإن هـذا سيسـاعدك علـى تذكـر هـذه القاعـدة جيـدًا، حيـث إن "X" فـي الأرقـام الرومانيـة تعنـي 10 و"V" تعنـي 5.
- علامـات "X" و"V" الممكنـة كلهـا موضحـة فـي الشـكل، وهـذا يعنـي أنـه إذا لـم تكـن هنـاك علامـة "X" أو "V" بيـن أي مربيعـن، فيجـب أن تعـرف أن مجمـوع هذيـن المربعيـن لا يسـاوي 10 أو 5. أنـت بحاجـة لأن تتذكـر هـذه القاعـدة جيـدا حتـى يمكنـك حـل هـذا النـوع مـن السـودوكو.

فيما يلي مثال محلول لمزيد من التوضيح.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 118 4/18/2023 07:39:26 م

مدة اللعبة ....

نصيحة مهمة: إذا كنت في حاجة للمساعدة على البدء، فيمكنك أن تبدأ بحاولة معرفة الأرقام المجاورة لعلامات "X" أو "V" والتي توجد أرقام بالفعل مجاورة لها من الناحية الأخرى.

4	3		1	6	
		1			
			5		
	2	6		5	4

اللعبة الذهنية 98

مدة اللعبة ....

هــل تمتلــك البراعــة الكافيــة لتكملــة هــرم الأعــداد الموضــح أمامــك؟ كل مربــع يحتــوي علــى رقــم يســاوي مجمــوع الرقميــن الموجوديــن فــي المربعيــن أســفله. امــلأ كل مربــع فــارغ بالرقــم الصحيــح لتكملــة البــرج.

نصيحة مهمة: توجد طريقتان لمعرفة الأرقام المفقودة: يمكن أن تجمع الرقمين أسفل المربع الخالي، ويمكنك كذلك أن تطرح الرقم الموجود بجوار المربع الخالي من الرقم الموجود في المربع العلوي.

843						
89			91			
20	21			20	18	
	13				6	

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 120 4/18/2023 07:39:27 م

اللعبة الذهنية 99

مدة اللعبة ....

لغـز الأرقــام أدنــاه يشــبه الكلمــات المتقاطعــة، ولكنــه مختلــف قليــلًا. فبــدلا مــن التلميحــات المكتوبــة، فــإن اللغــز نفســه يحتــوي علــى كل التلميحــات التــي تحتــاج لهــا. لحــل اللغــز يجــب أن تكتــب فــي كل مربــع فــارغ رقمــا مــن 1 إلــى 9، بحيــث تكــون كل العمليــات الحســابية صحيحــة. يجــب أن تكــون النتائــج صحيحيــة بشــكل أفقــي أو رأســي ومــن اليميــن إلــى اليســار ومــن أعلــى لأســفل.

	×	3	-	3	=	
×	■	×	■	+	■	×
3	+		-	3	=	
÷	■	-	■	+	■	÷
	+	2	+	2	=	6
=	■	=	■	=	■	=
6	×		÷	8	=	

نصيحة مهمة: من الأسهل أن تبدأ بصف أو عمود يحتوي على رقم واحد فقط مفقود.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 121 4/18/2023 07:39:27 م

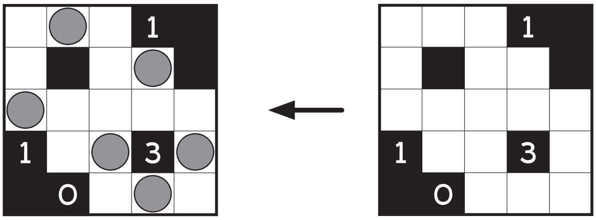
اللعبة الذهنية 100

هـل عقلـك مسـتعد للتألـق؟ الهـدف مـن هـذه اللعبـة أن تضـع مصابيـح فـي المربعـات الخاليـة الصحيحـة فـي الشـكل، بحيـث يكـون كل مربـع خـال متبـق مضـاءً بمصبـاح واحـد علـى الأقـل.

القواعد

- كل مصبـاح يضـيء المربعـات المجـاورة لـه مباشـرة فـي كل اتجـاه حتـى أول مربـع أسـود يقابلـه، ولا يضـيء المصابيـح بشـكل قطـري.
- بعـض المربعـات السـوداء تحتـوي على أرقـام تخبـرك بعـدد المربعـات المجاورة التـي يجـب أن تحتـوي علـى مصابيـح (المربـع المجـاور مـن الأعلى ومن الأسـفل ومـن اليسـار ومـن اليميـن، ولكـن ليس بشـكل قطـري).
- لا يمكن لمصباح أن يضيء أي مصباح آخر.
- يمكنك وضع المصابيح في أي مربعات خالية طالما اتبعت القواعد جيدًا.

انظر الى المثال التالي الذي يوضح الشكل قبل الحل وبعده.

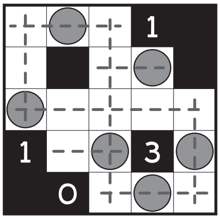


لاحظ كيف أن كل مربع يحمل رقمًا محاط بعدد من المصابيح تساوي الرقم نفسه الموضح في المربع.

إذا تخيلت كيف يضيء كل مصباح، فبإمكانك رؤية الحل الصحيح. كل المربعات يجب أن تضاء. ويجب اتباع الأرقام الإرشادية الموضحة في الشكل.

الغاز ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 122 4/18/2023 07:39:27 م

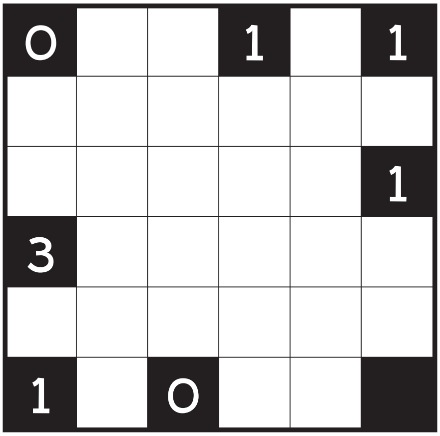
مدة اللعبة ....



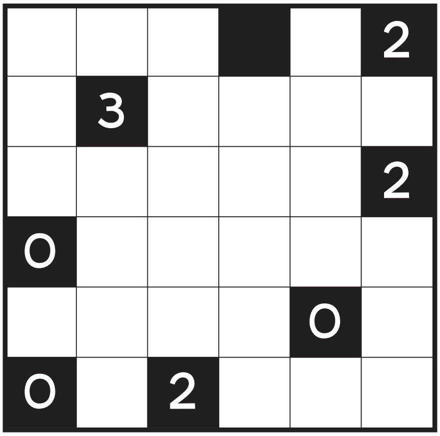
نصيحة مهمة: يمكن رسم الضوء الصادر من كل مصباح على شكل خط منقط ليكون الأمر أكثر وضوحًا.

الآن، انظر إذا ما كان بإمكانك أن تحل اللغزين التاليين.

أ.



ب.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 123 4/18/2023 07:39:28 م

اللعبة الذهنية 101

مدة اللعبة ....

هـل أنـت مسـتعد لحـل لعبـة «سـودوكو X» فائقـة الصعوبـة؟ مهمتـك أن تضـع الأرقـام مـن 1 إلـى 9 بشـرط ألا يتكـرر أي رقـم فـي كل صـف، وكل عمـود وكل منطقـة محاطـة بخـط سـميك وتحتـوي علـى تسـعة مربعـات، وكذلـك فـي الخطين المظليـن والمتقاطعيـن بشـكل قطـري.

		5	3		7	4		
	8			9			7	
9		7				8		5
4				7				8
	7		2		8		4	
3				4				7
7		4				1		2
	2			5			6	
		6	9		2	7		

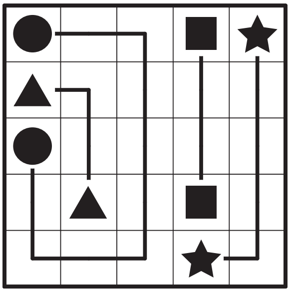
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 124 4/18/2023 07:39:28 م

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 125 4/18/2023 07:39:28 م

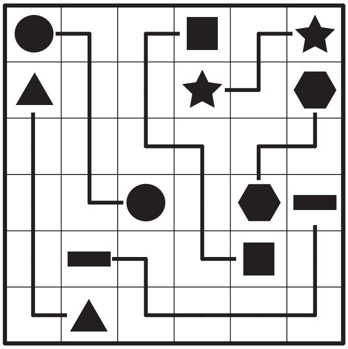
الإجابات

اللعبة الذهنية 1

أ.



ب.



اللعبة الذهنية 2

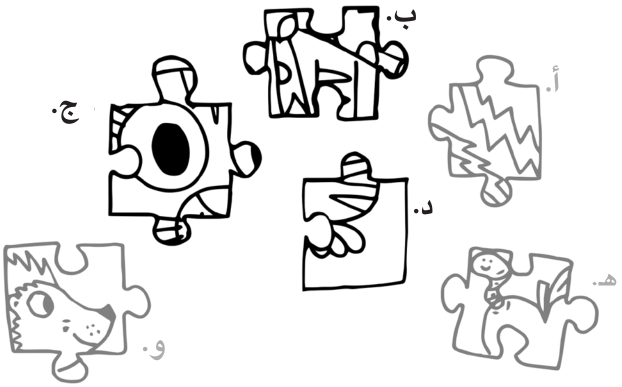
3	1	6	2	5	7	9	8	4
8	7	9	3	4	1	5	6	2
4	5	2	9	6	8	1	7	3
5	2	3	7	1	6	8	4	9
1	4	8	5	3	9	7	2	6
6	9	7	8	2	4	3	5	1
7	3	1	4	8	2	6	9	5
9	6	4	1	7	5	2	3	8
2	8	5	6	9	3	4	1	7

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 126
4/18/2023 07:39:28 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 3

قطع الأحجيات الصحيحة هي **ب، ج، د.**



اللعبة الذهنية 4

أ. توجد 8 مكعبات في المستوى السفلي الأخير (أحد هذه المكعبات مختف تمامًا)، ومكعب واحد في المستوى العلوي، فيكون إجمالي عدد المكعبات 9.

ب. يوجد 9 مكعبات في المستوى السفلي الأخير (أحد هذه المكعبات مختف تمامًا، هو بالتأكيد موجود، وإلا ما أصبح هناك مكعب آخر موجود فوقه)، ومكعبان في المستوى العلوي، فيكون إجمالي عدد المكعبات 11.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 127 4/18/2023 07:39:28 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 5

290

151 139

80 71 68

43 37 34 34

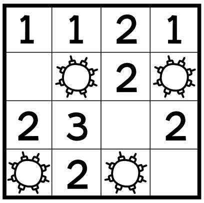
23 20 17 17 17

12 11 9 8 9 8

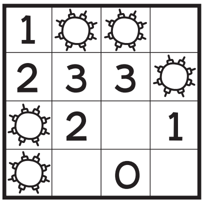
4 8 3 6 2 7 1

اللعبة الذهنية 6

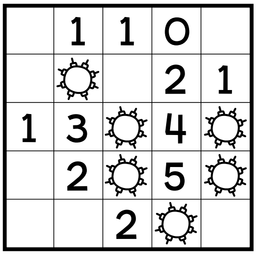
أ.



ب.



ج.



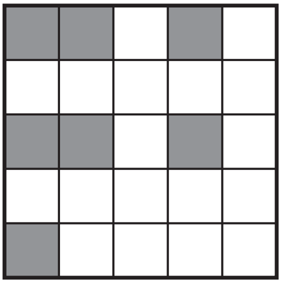
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 128

4/18/2023 07:39:29 م

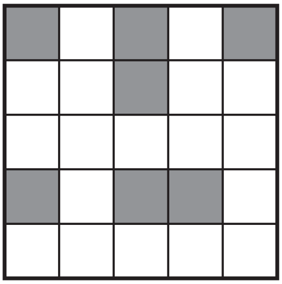
الإجابات

اللعبة الذهنية 7

أ.



ب.



اللعبة الذهنية 8

أ. لتحصل على المبلغ بشكل دقيق سوف تحتاج إلى 7 عملات: 10 و10 و10 و10 و5 و2 و1.

ب. ثلاث عملات. يمكن استخدام أربع عملات لدفع المبلغ بشكل دقيق (10 و10 و5 و2)، ولكن في الحقيقة عندما تشتري شيئا ما، لا تقم بدفع المبلغ المطلوب بالتحديد خاصة إذا كان رقما غير صحيح، لذا يمكنك استخدام ثلاث عملات من فئة 10 نجمات، ليكون مجموعها 30 نجمة، وتكون بالتالي أكثر من المطلوب.

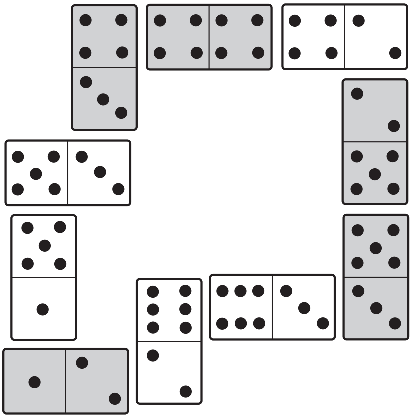
ج. هذا اللغز ليس معقدا كما يبدو، حتى تستطيع تحصيل مبلغ 33 نجمة، فأنت بحاجة إلى 5 عملات: 1+2+10+10+10. ويمكنك أن تحصل على 22 نجمة من العملات نفسها (2+10+10)، لذا، فأنت بحاجة إلى 5 عملات مختلفة لتستطيع أن تحصل على أي من المبلغين.

د. المتبقي سيكون 37 نجمة؛ حيث ستحتاج على أقل تقدير إلى 5 عملات: 10 و10 و10 و5 و2.

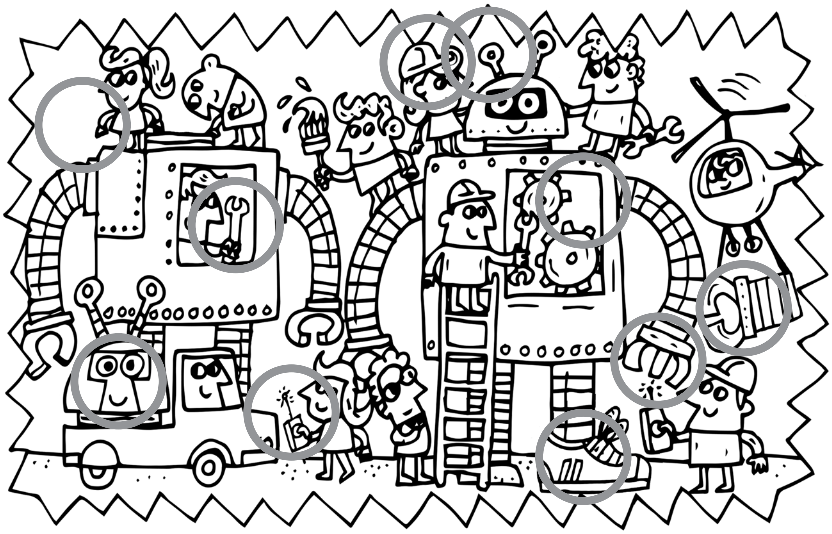
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 129 4/18/2023 07:39:29 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 9



اللعبة الذهنية 10



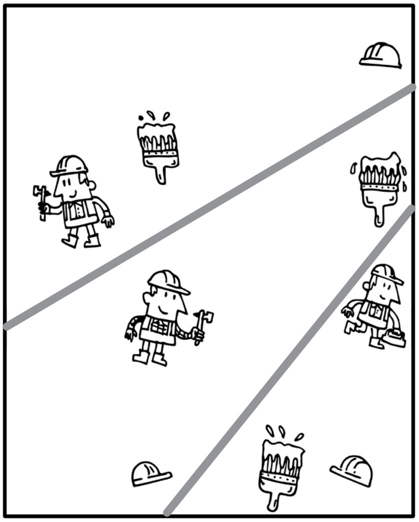
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 130
4/18/2023 07:39:29 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 11

6	4	2	1	3	5
3	5	1	6	4	2
1	6	5	4	2	3
2	3	4	5	1	6
4	2	6	3	5	1
5	1	3	2	6	4

اللعبة الذهنية 12



الإجابات

اللعبة الذهنية 13

0	1	2	8	9	3	7	2	5
3	7	3	2	7	3	1	7	1
0	6	7	8	4	5	8	8	6
2	5	4	3	1	2	9	5	1
1	0	1	4	6	8	2	1	4
4	5	4	7	3	8	6	6	9
5	3	1	6	2	4	5	7	5
8	5	9	3	4	3	1	8	8
1	2	8	4	9	7	4	3	6
7	9	2	2	1	3	0	9	9

اللعبة الذهنية 14

أ. 30 حشرة بق

ب. توجد حشرات بق بيضاء أكثر من السوداء (17 بيضاء، و13 سوداء)

ج. 12 حشرة

د. 11 حشرة

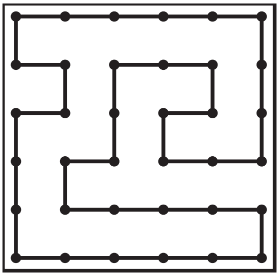
هـ. 8 حشرات

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 132 4/18/2023 07:39:29 م

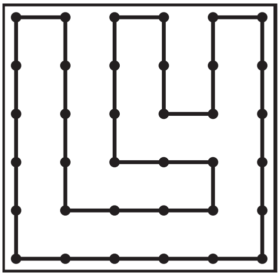
الإجابات

اللعبة الذهنية 15

أ.



ب.



اللعبة الذهنية 16

[1] 1	0	[2] 1		[3] 6	3	
4		[4] 2	[5] 5	0		
[6] 4	[7] 9		[8] 2	0		[9] 1
	[10] 3	[11] 2		0		3
[12] 3	0	4			[13] 1	8
3			[14] 4	[15] 1	7	
	[16] 2	5		3		[17] 1
	1			[18] 6	0	4

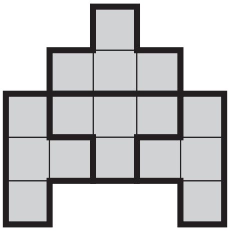
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 133 4/18/2023 07:39:30 م

الإجابات

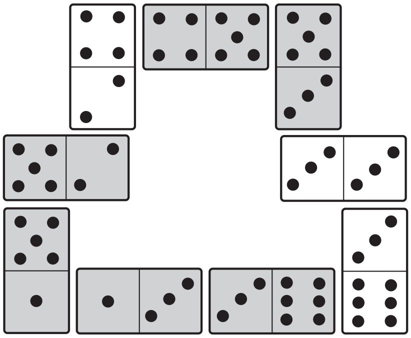
اللعبة الذهنية 17

1	3	4	5	2	6
6	4	2	3	1	5
5	2	6	1	3	4
2	6	3	4	5	1
4	5	1	2	6	3
3	1	5	6	4	2

اللعبة الذهنية 18



اللعبة الذهنية 19



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 134
4/18/2023 07:39:30 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 20

أ. 9 (في كل خطوة نضيف 2)

ب. 32 (القيمة تتضاعف كل خطوة)

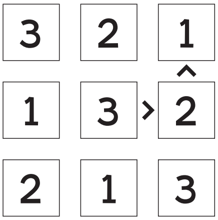
ج. 14 (في كل خطوة نضيف 3)

د. 1 (في كل خطوة نقسم الناتج على 3)

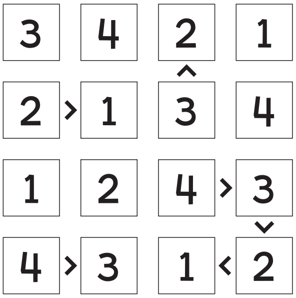
هـ. 14 (القيمة التي نضيفها تزداد كل خطوة، حيث إننا نضيف +1 في أول خطوة ثم +2 في الخطوة التالية ثم +3 ثم +4)

اللعبة الذهنية 21

أ.



ب.



الإجابات

اللعبة الذهنية 22

207
119 88
66 53 35
33 33 20 15
14 19 14 6 9
5 9 10 4 2 7
3 2 7 3 1 1 6

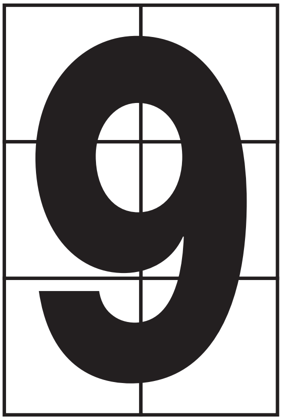
اللعبة الذهنية 23

1	4	6	2	3	5
3	5	2	4	6	1
6	2	1	3	5	4
5	3	4	1	2	6
2	1	5	6	4	3
4	6	3	5	1	2

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 136
4/18/2023 07:39:30 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 24



اللعبة الذهنية 25

6	6	4	5	3	1	4	9	5
5	3	7	3	2	4	6	5	8
2	9	4	3	8	9	7	6	4
1	6	8	6	3	2	2	3	6
2	5	1	4	6	7	8	4	9
4	2	4	8	9	4	5	7	8
9	5	9	4	4	1	1	8	3
8	7	6	2	3	4	6	5	8
1	8	9	8	4	3	9	3	9
9	2	5	7	6	2	5	8	7

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 137 4/18/2023 07:39:31 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 26

[1] 7	0	[2] 2	■	[3] 1	6	[4] 6
2	■	6	■	3	■	4
[5] 5	0	0	[6] 5	■	[7] 1	0
■	■	■	[8] 3	3	0	■
[9] 8	7	[10] 5	■	■	[11] 7	[12] 2
■	■	4	■	[13] 4	9	0
[14] 1	0	9	■	0	■	■
7	■	■	[15] 9	0	2	3

اللعبة الذهنية 27

أ.

10+ 3	3+ 1	2
1	2	3
5+ 2	3	1

ب.

4+ 2	1	6+ 3
1	18× 3	2
3	2	1

ج.

11+ 3	2× 2	1
2	1	3
2- 1	3	2

اللعبة الذهنية 28

التواءم المتطابقة من الوحوش هي:

أ مع و – ب مع ح – ج مع د – هـ مع ز

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 138 4/18/2023 07:39:31 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 29

3	4	9	7	2	8	1	6	5
5	7	1	3	4	6	8	2	9
6	2	8	9	1	5	7	3	4
7	8	5	6	9	3	2	4	1
4	3	2	5	8	1	9	7	6
9	1	6	4	7	2	5	8	3
2	9	7	1	3	4	6	5	8
1	6	4	8	5	7	3	9	2
8	5	3	2	6	9	4	1	7

اللعبة الذهنية 30

أ.	ب.	ج.
7	7	7
2	9	42
5	3	47
10	6	41
6	5	52
3	**8**	**13**

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 139 4/18/2023 07:39:32 م

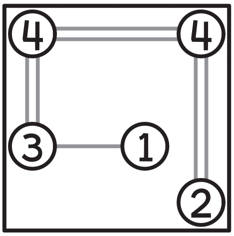
الإجابات

اللعبة الذهنية 31

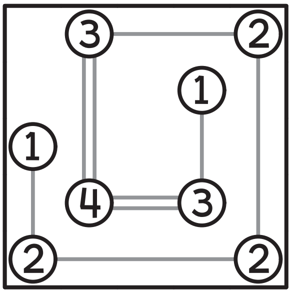
						522						
					243		279					
				111		132		147				
			50		61		71		76			
		21		29		32		39		37		
	7		14		15		17		22		15	
2		5		9		6		11		11		4

اللعبة الذهنية 32

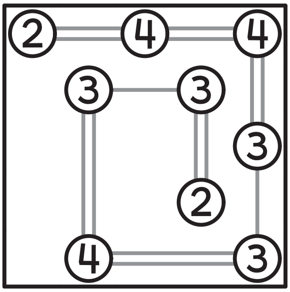
أ.



ب.



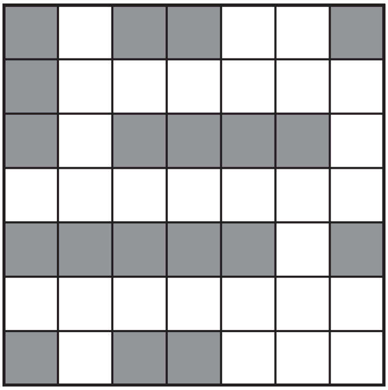
ج.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 140 4/18/2023 07:39:32 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 33



اللعبة الذهنية 34

1	+	1	×	2	=	4
+		×		+		+
9	÷	3	+	2	=	5
-		-		-		-
4	+	2	÷	3	=	2
=		=		=		=
6	×	1	+	1	=	7

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 141 4/18/2023 07:39:32 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 35

3	2	8	4	7	1	6	5
1	6	5	7	8	2	3	4
4	7	1	5	6	8	2	3
6	8	3	2	5	7	4	1
2	5	6	1	3	4	7	8
8	4	7	3	1	6	5	2
5	1	4	6	2	3	8	7
7	3	2	8	4	5	1	6

اللعبة الذهنية 36

أ. 11 (كل رقم هو ناتج إضافة 2 إلى الرقم السابق)

ب. 32 (كل رقم هو ناتج ضرب 2 في الرقم السابق)

ج. 17 (كل رقم هو ناتج إضافة 3 إلى الرقم السابق)

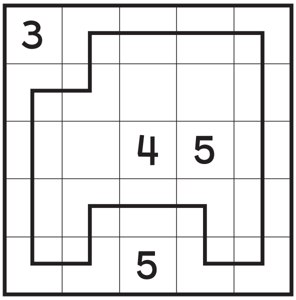
د. 16 (التتابع هو +1، ثم +2، ثم +3، ثم +4، ثم +5، الفارق يزداد 1 كل خطوة)

هـ. 3 (كل رقم هو ناتج طرح 7 من الرقم السابق)

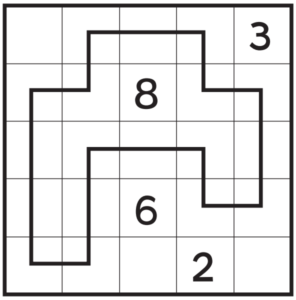
الإجابات

اللعبة الذهنية 37

أ.



ب.



اللعبة الذهنية 38

4	1	2	6	3	5
3	6	5	4	1	2
2	5	6	1	4	3
1	4	3	5	2	6
6	2	4	3	5	1
5	3	1	2	6	4

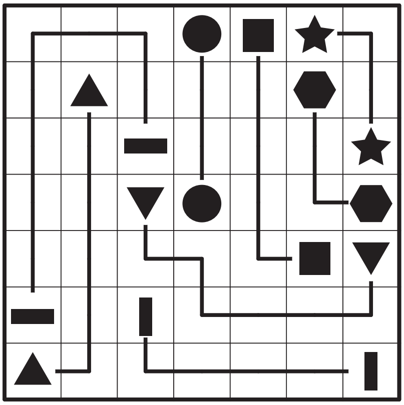
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 143 4/18/2023 07:39:33 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 39

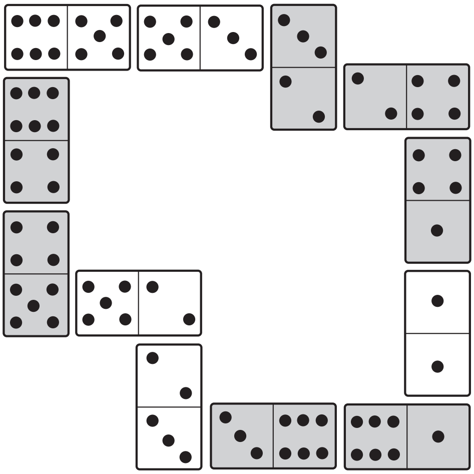
1	1	2	5	3	1	3	6	3
9	3	2	4	5	7	1	3	4
1	3	5	6	4	2	5	8	5
9	4	6	5	9	7	3	2	6
8	3	9	2	6	4	8	3	1
7	2	9	4	8	3	9	5	7
6	8	9	5	3	2	2	1	8
7	5	6	4	4	1	3	5	8
2	7	8	3	8	7	6	4	5
6	1	2	4	6	9	1	4	4

اللعبة الذهنية 40



الإجابات

اللعبة الذهنية 41



اللعبة الذهنية 42

أ. 12 زهرة

ب. 66 ورقة

ج. 5 زهرات

د. توجد بتلات بيضاء أكثر من البتلات السوداء (68 بتلة بيضاء و55 بتلة سوداء)

هـ. 4 زهرات

الإجابات

اللعبة الذهنية 43

[1] 7	4	1	[2] 5		[3] 3	2
7			[4] 5	0	0	
		[5] 1	2		[6] 8	[7] 1
[8] 7	[9] 8	6		[10] 1		0
	3			[11] 2	8	0
[12] 1		[13] 1	4	4		0
[14] 8	0	0			[15] 2	
		[16] 6	9		[17] 4	2

اللعبة الذهنية 44

2	7	3	6	4	5	1	8
5	8	1	4	7	6	2	3
6	1	8	3	2	7	4	5
7	5	4	2	8	3	6	1
3	6	7	1	5	2	8	4
4	2	5	8	3	1	7	6
1	4	2	5	6	8	3	7
8	3	6	7	1	4	5	2

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 146
4/18/2023 07:39:33 م

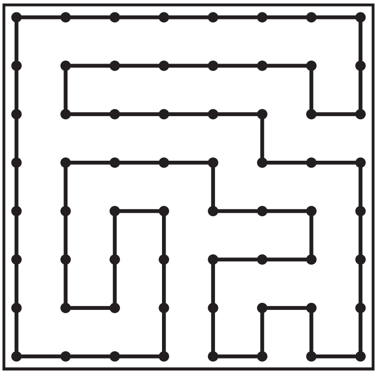
الإجابات

اللعبة الذهنية 45

الأزواج المتطابقة من النباتات المجنونة هي:

أ مع ز – ب مع ي – ج مع هـ – د مع ط – و مع ح

اللعبة الذهنية 46



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 147 4/18/2023 07:39:34 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 47

إذا قمت بعد المكعبات الموجودة في المستويات الأربعة من آسفل لأعلى، فسوف يمكنك معرفة ما يلي:

- 3×5 = 15 مكعبًا في المستوى السفلي
- في المستوى الأعلى منه مباشرة تم حذف 3 مكعبات، لذا يكون الناتج 15 – 3 = 12 مكعبًا
- في المستوى الثالث تم حذف 4 مكعبات، لذا يكون الناتج 15 – 4 = 11
- في المستوى الأخير في القمة، تم حذف 7 مكعبات، ويصبح 15–7= 8، وعلى الرغم من ذلك في هذا المستوى يمكنك أن تعد المكعبات الثمانية التي تراها بمجرد النظر بدلا من حساب عدد المكعبات المفقودة. والآن يصبح لدينا الرقم الإجمالي لعدد المكعبات الموجودة في الشكل وهي 15 + 12 + 11 + 8 = 46 مكعبًا

اللعبة الذهنية 48

6	1	2	4	3	5
5	3	4	6	2	1
2	5	3	1	4	6
1	4	6	3	5	2
4	2	1	5	6	3
3	6	5	2	1	4

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 148 4/18/2023 07:39:34 م

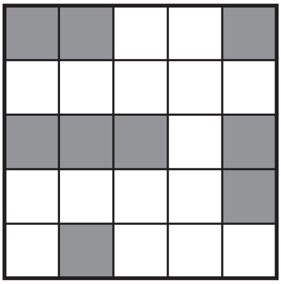
الإجابات

اللعبة الذهنية 49

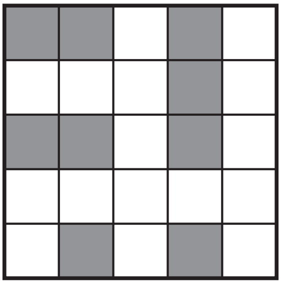
2	9	4	5	3	1	7	8	6
1	7	5	6	9	8	4	2	3
8	6	3	4	2	7	5	9	1
7	4	9	2	8	6	3	1	5
3	5	2	7	1	4	8	6	9
6	1	8	3	5	9	2	4	7
5	8	6	1	4	3	9	7	2
9	2	7	8	6	5	1	3	4
4	3	1	9	7	2	6	5	8

اللعبة الذهنية 50

أ.



ب.



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 149 4/18/2023 07:39:34 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 51

567

288 279

155 133 146

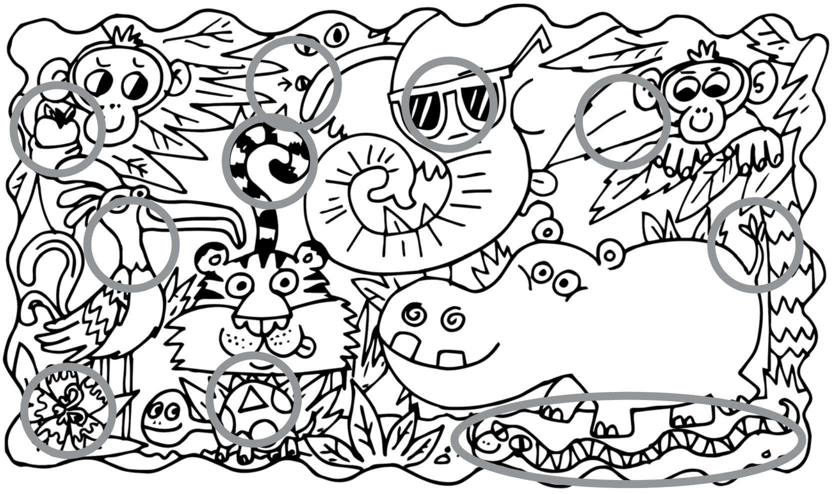
91 64 69 77

58 33 31 38 39

36 22 11 20 18 21

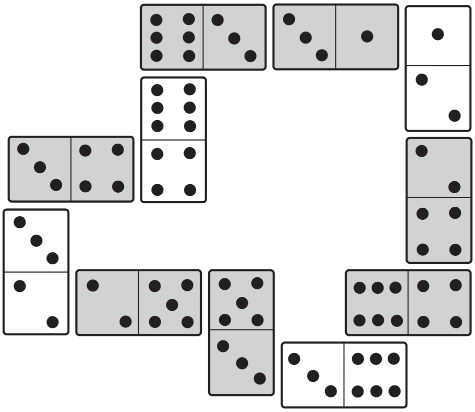
17 19 3 8 12 6 15

اللعبة الذهنية 52

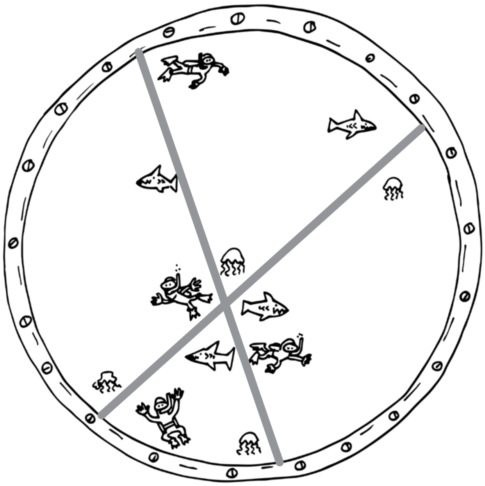


الإجابات

اللعبة الذهنية 53



اللعبة الذهنية 54



الإجابات

اللعبة الذهنية 55

3	8	2	9	5	6	4	7	1
4	1	5	3	7	2	8	6	9
7	9	6	8	1	4	2	5	3
9	2	7	5	4	3	6	1	8
5	3	8	1	6	7	9	4	2
1	6	4	2	8	9	7	3	5
8	4	3	6	2	1	5	9	7
2	7	9	4	3	5	1	8	6
6	5	1	7	9	8	3	2	4

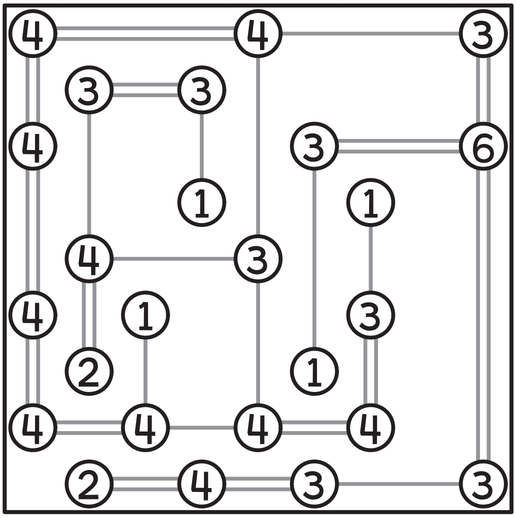
اللعبة الذهنية 56

أ.	ب.	ج.
16	12	20
4	2	33
24	17	28
5	68	45
17	48	32
7	**55**	**64**

الغاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 152 4/18/2023 07:39:35 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 57



اللعبة الذهنية 58

8	×	2	-	9	=	7
+		-		÷		-
2	+	1	+	3	=	6
÷		+		-		×
2	×	2	÷	1	=	4
=		=		=		=
5	+	3	÷	2	=	4

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 153 4/18/2023 07:39:35 م

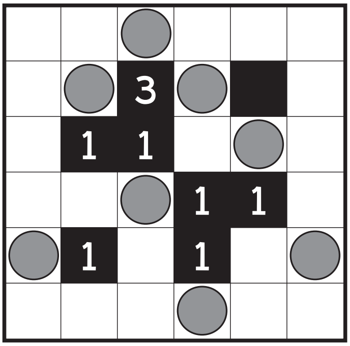
الإجابات

اللعبة الذهنية 59

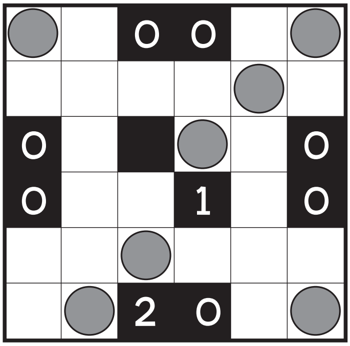
6	4	9	1	5	3	2	8	7
1	2	7	8	9	6	5	4	3
8	5	3	4	7	2	1	9	6
5	1	6	9	2	7	8	3	4
9	7	8	3	4	1	6	5	2
4	3	2	5	6	8	7	1	9
2	8	4	7	1	9	3	6	5
7	9	1	6	3	5	4	2	8
3	6	5	2	8	4	9	7	1

اللعبة الذهنية 60

أ.



ب.

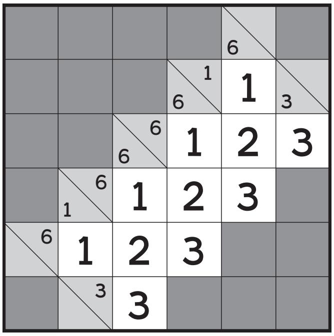


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 154
4/18/2023 07:39:35 م

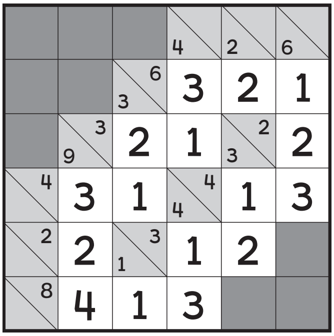
الإجابات

اللعبة الذهنية 61

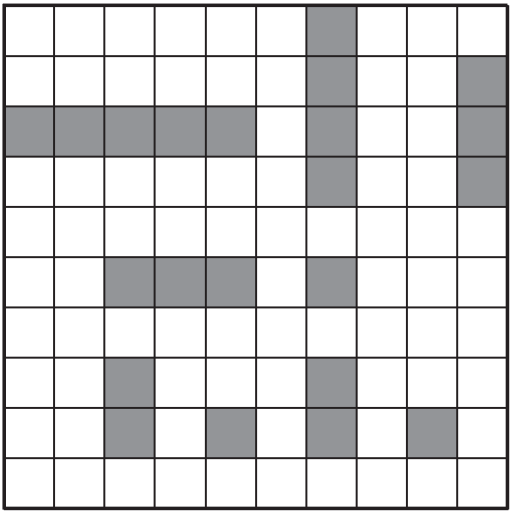
أ.



ب.



اللعبة الذهنية 62

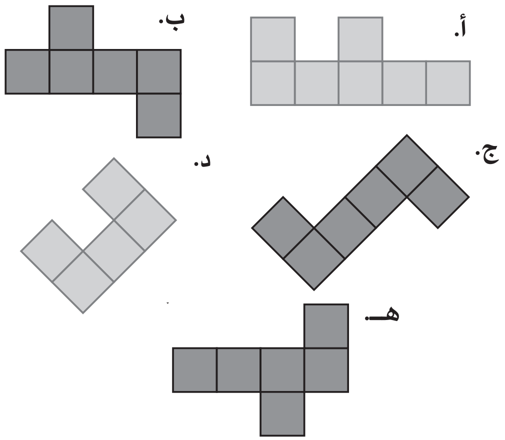


العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 155 4/18/2023 07:39:36 م

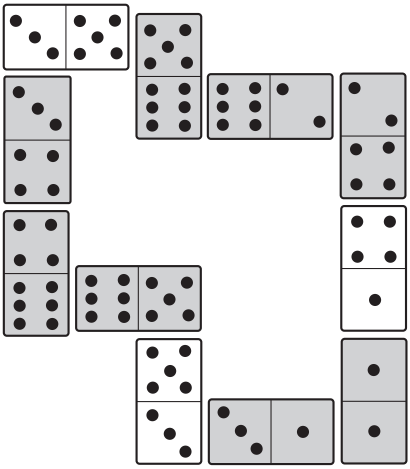
الإجابات

اللعبة الذهنية 63

الأشكال التي تصنع مكعبات هي **ب** و**ج** و**هـ**



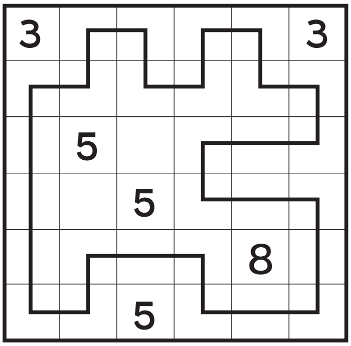
اللعبة الذهنية 64



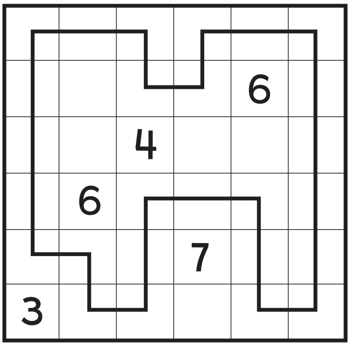
الإجابات

اللعبة الذهنية 65

أ.



ب.



اللعبة الذهنية 66

3	2	6	3	6	1	9	8	1
9	4	7	1	4	6	6	7	2
8	7	5	2	3	2	4	5	3
4	2	8	3	5	6	2	8	8
3	2	2	6	4	2	5	5	7
7	3	4	1	8	6	6	9	6
1	8	6	9	7	5	3	4	2
5	1	2	6	5	3	2	9	7
4	3	1	5	9	3	2	1	9
2	4	4	6	9	8	6	5	7

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 157 4/18/2023 07:39:37 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 67

أ. 7 (يتم طرح 3 في كل خطوة)

ب. 11 (هذه هي الأرقام الأولية بالترتيب، والرقم الأولي هو الرقم الذي يقبل القسمة فقط على نفسه و1)

ج. 23 (يضاف 5 في كل خطوة)

د. 1 (يتم القسمة على 4 في كل خطوة)

هـ. 37 (كل رقم هو مجموع الرقمين السابقين. هذا النمط من الصعب ملاحظته حيث إن أول رقمين لا يتبعان القاعدة، لذا إذا توصلت لأي إجابة أخرى توضح هذه المتتابعة، ثم تكون الإجابة صحيحة أيضا بكل تأكيد.)

اللعبة الذهنية 68

أ.

4	5	6	7
3	10	9	8
2	11	14	15
1	12	13	16

ب.

12	13	14	15
11	10	9	16
2	1	8	7
3	4	5	6

الإجابات

اللعبة الذهنية 69

[1] 1	6	[2] 3	■	[3] 7	6	[4] 6
0	■	[5] 5	0	7	■	0
2	■	■	■	9	■	0
[6] 4	[7] 1	0	0	0	■	■
■	4	■	■	■	[8] 2	3
[9] 8	4	■	[10] 1	■	4	■
4	■	■	[11] 1	[12] 2	7	■
[13] 6	8	4	■	4	■	■

اللعبة الذهنية 70

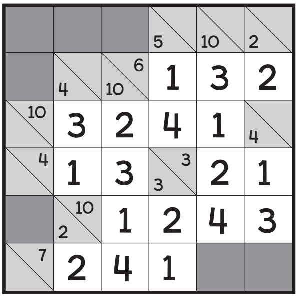
4	3	1	5	2	6
2	5	6	3	4	1
6	4	3	2	1	5
1	2	5	4	6	3
3	6	4	1	5	2
5	1	2	6	3	4

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 159
4/18/2023 07:39:38 م

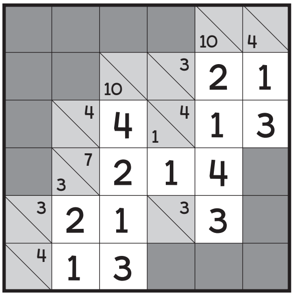
الإجابات

اللعبة الذهنية 71

أ.



ب.



اللعبة الذهنية 72

أ.

3+ 1	11+ 4	5+ 3	2
2	3	4	5+ 1
6+ 3	1	2	4
6+ 4	2	4+ 1	3

ب.

6× 3	2	8× 4	3× 1
9+ 1	4	2	3
4	6× 3	1	2
1- 2	1	1- 3	4

اللعبة الذهنية 73

6	+	3	-	7	=	2
-		+		-		+
4	-	5	+	4	=	3
+		-		+		+
3	-	2	+	1	=	2
=		=		=		=
5	+	6	-	4	=	7

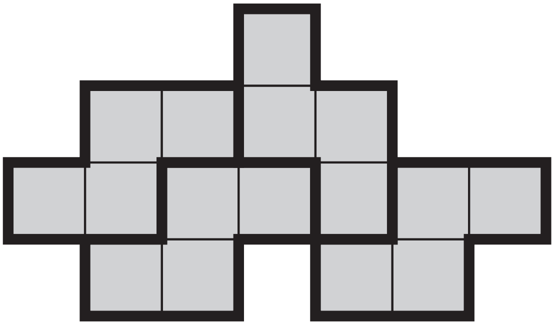
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 160 4/18/2023 07:39:39 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 74

3	5	1	8	7	4	6	2	9
2	6	8	1	3	9	7	5	4
9	4	7	5	6	2	3	1	8
5	9	3	2	1	8	4	6	7
1	7	4	6	5	3	9	8	2
6	8	2	9	4	7	5	3	1
7	3	6	4	2	1	8	9	5
8	1	5	7	9	6	2	4	3
4	2	9	3	8	5	1	7	6

اللعبة الذهنية 75



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 161
4/18/2023 07:39:39 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 76

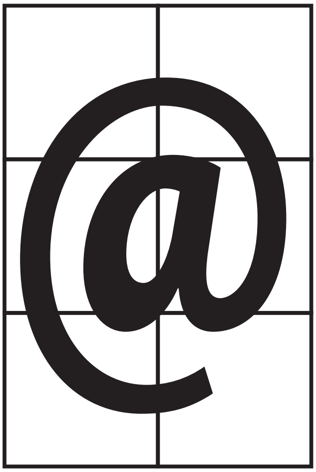
أ.

1	8	9	10
2	7	12	11
3	6	13	16
4	5	14	15

ب.

19	18	13	12	11
20	17	14	9	10
21	16	15	8	7
22	23	4	5	6
25	24	3	2	1

اللعبة الذهنية 77



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 162 4/18/2023 07:39:39 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 78

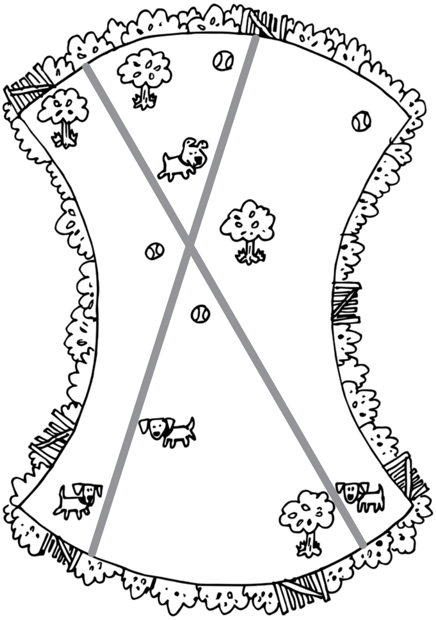
أ.

4		2		3		1
v						^
3		1		4		2
		^				^
1		4		2		3
		v		v		
2		3		1		4

ب.

4	>	3		1		2
				^		
3		4	>	2		1
v						
2		1		4		3
v						
1		2		3	<	4

اللعبة الذهنية 79



الإجابات

اللعبة الذهنية 80

أ.

		↓10	↓3		
	→3	2	1	↓4	↓5
	↓4 →10	3	2	1	4
→4	3	1	↓4 →4	3	1
→8	1	4	3	↓2	
		→3	1	2	

ب.

	↓3	↓5	↓10		↓6	↓3
→6	2	1	3	→3	1	2
→7	1	4	2	↓10 →4	3	1
		↓6 →6	1	3	2	
	↓3 →7	2	4	1	↓3	↓4
→3	2	1	→6	2	1	3
→4	1	3	→7	4	2	1

اللعبة الذهنية 81

6	2	3	4	5	1	9	7	8
5	9	8	6	7	2	3	1	4
4	1	7	9	3	8	2	6	5
2	7	1	5	9	3	8	4	6
9	3	5	8	6	4	1	2	7
8	6	4	1	2	7	5	3	9
7	5	6	3	1	9	4	8	2
3	8	9	2	4	6	7	5	1
1	4	2	7	8	5	6	9	3

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 164
4/18/2023 07:39:40 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 82

اللعبة الذهنية 83

[1] 3	[2] 5	0	■	■	[3] 1	[4] 7
[5] 6	6	■	[6] 2	7	■	5
7	■	■	0	■	■	■
[7] 2	[8] 2	0	■	[9] 1	■	■
■	2	■	[10] 5	4	3	2
[11] 1	2	[12] 1	■	4	■	■
■	■	[13] 3	3	■	[14] 8	[15] 9
■	[16] 9	6	■	[17] 7	1	1

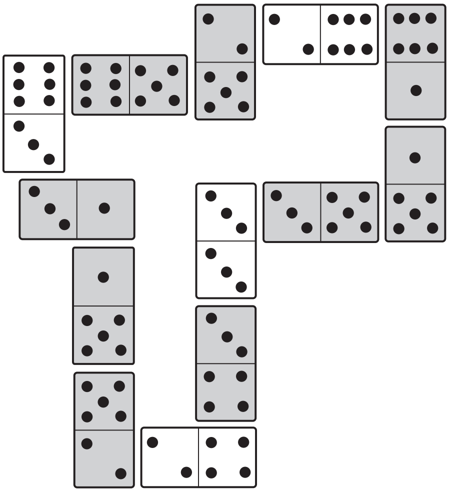
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 165 4/18/2023 07:39:40 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 84

7	5	4	2	6	1	9	8	3
3	1	2	7	9	8	4	5	6
6	8	9	3	5	4	1	2	7
8	4	1	5	3	7	2	6	9
2	7	6	8	4	9	3	1	5
5	9	3	6	1	2	8	7	4
1	3	8	4	7	5	6	9	2
4	2	5	9	8	6	7	3	1
9	6	7	1	2	3	5	4	8

اللعبة الذهنية 85



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 166 4/18/2023 07:39:40 م

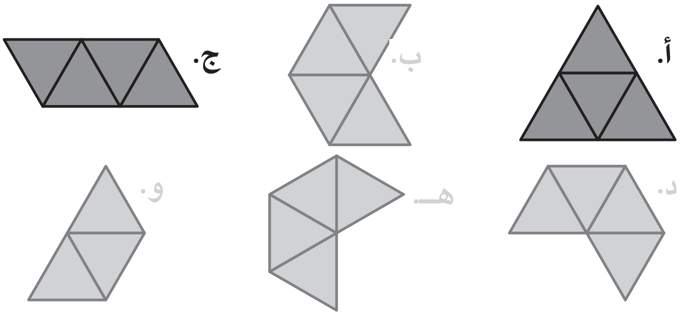
الإجابات

اللعبة الذهنية 86

5	-	2	+	6	=	9
×		+		-		×
3	+	6	-	5	=	4
-		-		+		÷
7	-	5	×	3	=	6
=		=		=		=
8	×	3	÷	4	=	6

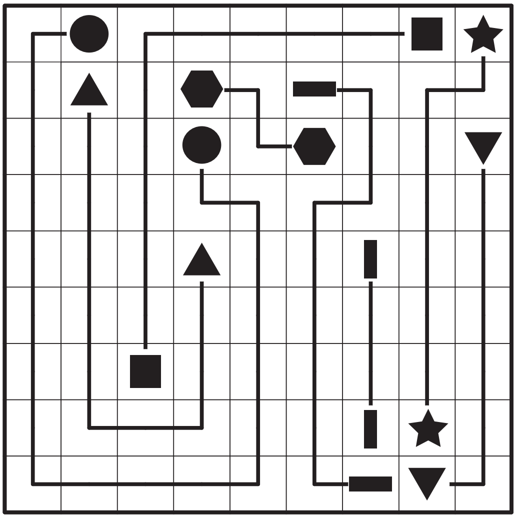
اللعبة الذهنية 87

شـــبكة الشـــكل **أ** وشـــبكة الشـــكل **ج** فقـــط يشـــكلان هرمًـــا لـــه قاعـــدة مثلـــث. إذا أدهشـــتك هـــذه الإجابـــة، يمكـــن أن تقـــص الأشـــكال وتقـــوم بطيِّهـــا لتـــرى الأشـــكال التـــي ســـتظهر حينئـــذ.



الإجابات

اللعبة الذهنية 88



اللعبة الذهنية 89

536

256 280

128 128 152

66 62 66 86

35 31 31 35 51

20 15 16 15 20 31

12 8 7 9 6 14 17

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 168
4/18/2023 07:39:41 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 90

4	1	2	5	6	3
2	3	6	4	5	1
5	4	1	2	3	6
6	2	3	1	4	5
1	6	5	3	2	4
3	5	4	6	1	2

اللعبة الذهنية 91

أ. 49 كلبًا

ب. 33 كلبًا

ج. 14 كلبًا

د. 69 عينًا مفتوحة

هـ. 29 عينًا مغلقة

و. توجد كلاب تغمز بعين واحدة أكثر من الكلاب النائمة (11 كلبًا تغمز بعين واحدة، و9 كلاب نائمة)

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 169
4/18/2023 07:39:41 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 92

[1] 4	6	[2] 2	■	[3] 2	■	[4] 8
8	■	[5] 5	6	4	■	9
■	■	7	■	■	[6] 2	2
[7] 9	[8] 6	■	■	■	[9] 7	6
■	[10] 5	[11] 4	■	[12] 2	■	■
■	■	[13] 2	2	5	■	[14] 7
[15] 3	■	7	■	■	[16] 1	5
[17] 6	8	3	■	[18] 3	6	0

اللعبة الذهنية 93

■	3\	12\	■	■	3\	4\
\4	1	3	■	20\4	1	3
\9	2	7	11\11	8	2	1
■	\18	2	7	9	6\	■
■	4\	8\6	1	3	2	11\
\11	1	7	3	\3	1	2
\4	3	1	■	\12	3	9

الإجابات

اللعبة الذهنية 94

أ.

☼	2	0		☼
☼			3	2
2	☼	☼	☼	
2		4	☼	2
☼	1	1	1	

ب.

1		☼	☼	4	2
☼	3		☼	☼	☼
3	4	☼	☼		
☼	☼	3		2	
	2	1	1	☼	
		0		2	☼

ج.

☼	2	☼	
1		2	
1	1		☼
☼		1	1

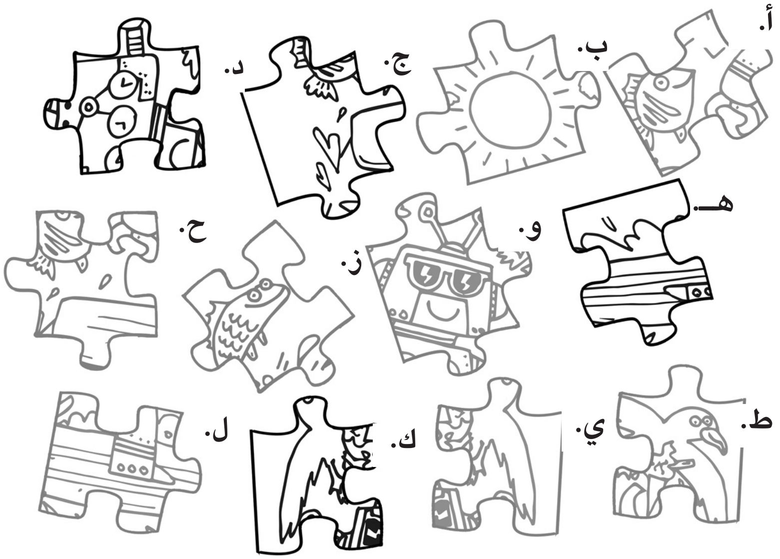
اللعبة الذهنية 95

3	5	7	6	7	9	1	4	3
1	7	8	4	4	7	9	4	2
3	1	2	9	4	5	3	4	2
2	5	3	1	2	9	8	8	8
1	6	5	9	8	4	3	3	4
1	6	8	6	4	1	9	2	2
4	4	5	1	3	2	4	6	5
8	9	6	4	6	3	7	8	9
3	5	1	7	9	4	5	7	1
8	8	6	2	2	3	3	8	3

الإجابات

اللعبة الذهنية 96

القطع الصحيحة لتكملة الأحجية هي "ج" و"ب" و"هـ" و"ك".



الإجابات

اللعبة الذهنية 97

4	3	5	1	6	2
6	1	2	4	3	5
3	5	1	2	4	6
2	6	4	5	1	3
5	4	3	6	2	1
1	2	6	3	5	4

ربما تعتقد أن أرقام 5 وأرقام 2 في هذا الشكل يمكن أن تتبادل أماكنها، ولكن هذا غير صحيح. تذكر القاعدة المهمة التي تقول إن كل العلامات الإرشادية من "X" و "V" موضحة في الشكل. وهذا يعني أنه إذا لم يكن هناك علامات إرشادية من "X" و"V" بين أي مربعين فأنت تعرف أن هذين المربعين لن يصبح مجموعهما 10 أو 5.

إذا قمت بتبديل أماكن أرقام 5 وأرقام 2 فإن رقم 2 ربما يكون بجوار رقم 3، ولكننا نعرف أن هذا لا يمكن أن يكون صحيحًا لأنه لا توجد علامة "V" بين المربعين.

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 173
4/18/2023 07:39:42 م

الإجابات

اللعبة الذهنية 98

843

418 425

197 221 204

89 108 113 91

41 48 60 53 38

20 21 27 33 20 18

7 13 8 19 14 6 12

اللعبة الذهنية 99

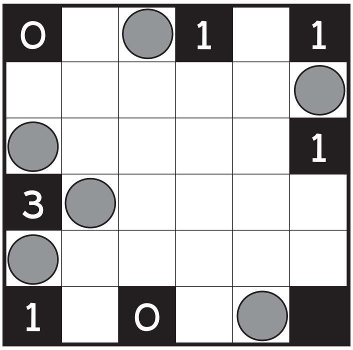
4	×	3	-	3	=	9
×		×		+		×
3	+	2	-	3	=	2
÷		-		+		÷
2	+	2	+	2	=	6
=		=		=		=
6	×	4	÷	8	=	3

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 174
4/18/2023 07:39:42 م

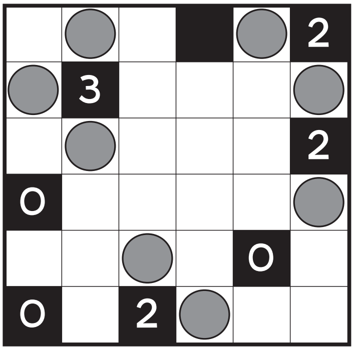
الإجابات

اللعبة الذهنية 100

أ. ____________



ب. ____________



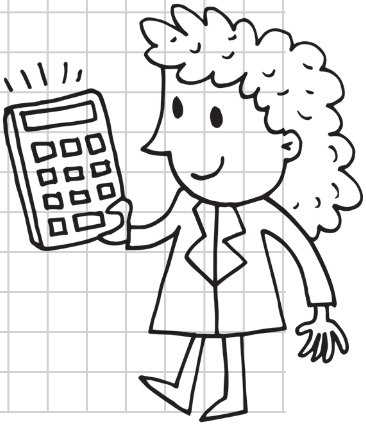
اللعبة الذهنية 101

2	6	5	3	8	7	4	1	9
1	8	3	4	9	5	2	7	6
9	4	7	6	2	1	8	3	5
4	1	2	5	7	6	3	9	8
6	7	9	2	3	8	5	4	1
3	5	8	1	4	9	6	2	7
7	9	4	8	6	3	1	5	2
8	2	1	7	5	4	9	6	3
5	3	6	9	1	2	7	8	4

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 175 4/18/2023 07:39:43 م

ملاحظات
وخربشات

ملاحظات وخربشات



ملاحظات وخربشات

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd   178
4/18/2023   07:39:43 م

ملاحظات وخربشات

ملاحظات وخربشات

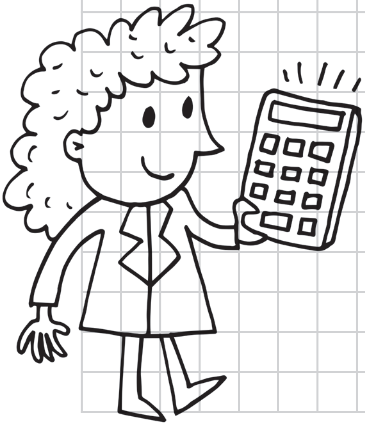
العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 180 4/18/2023 07:39:43 م

ملاحظات وخربشات

ملاحظات وخربشات

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 182 4/18/2023 07:39:43 م

ملاحظات وخربشات



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 183
4/18/2023 07:39:43 م

ملاحظات وخربشات

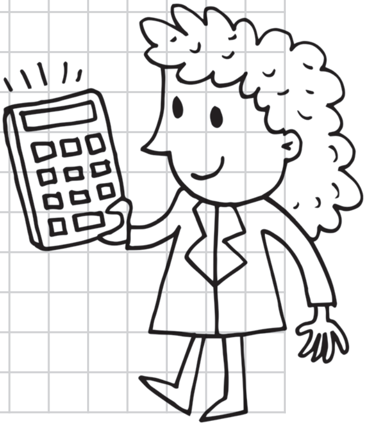
ملاحظات وخربشات

ملاحظات وخربشات

ملاحظات وخربشات

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 187 4/18/2023 07:39:43 م

ملاحظات وخربشات



العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 188
4/18/2023 07:39:44 م

ملاحظات وخربشات

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 189
4/18/2023 07:39:44 م

ملاحظات وخربشات

ملاحظات وخربشات

ملاحظات وخربشات

العاب ذهنية للاطفال الاذكياء.indd 192 4/18/2023 07:39:44 م